DIE BLÄTTER VON YGGDRASIL

Freya Aswynn

DIE BLÄTTER VON YGGDRASIL

Runen, Götter, Magie, Nordische Mythologie & Weibliche Mysterien

Mit einem Vorwort von Lionel Snell
Ins Deutsche übertragen und mit vierundzwanzig Runeninitialen versehen
von Michael De Witt



EDITION ANANAEL

DIE BLÄTTER VON YGGDRASIL

Freya Aswynn

DIE BLÄTTER VON YGGDRASIL

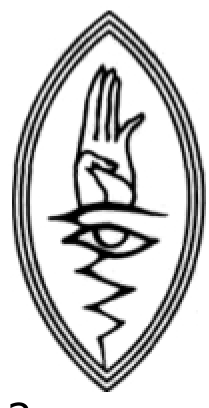
Runen, Götter, Magie, Nordische Mythologie & Weibliche Mysterien

Mit einem Vorwort von Lionel Snell

Ins Deutsche übertragen und mit vierundzwanzig Runeninitialen versehen

von Michael De Witt

EDITION ANANAEL



2



Sz

Titel der englischen Originalausgabe:

LEAVES OF YGGDRASIL

 Erschienen bei Llewellyn Publications St. Paul, MN 55164 USA

ISBN 3-901134-07-7 4. Auflage 2001. 7. bis 8. Tausend.

Erschienen bei: EDITION ANANAEL, Verlag M. Sperlhofer, A-4820 Bad Ischl.

Layout und Satz: Michael De Witt. Gesamtherstellung: Theiss-Druck, Wolfsberg. Printed in Austria.

DANKSAGUNG

Mein besonderer Dank gilt Ingvar, der das Manuskript in lesbares Englisch übertrug, Jane Wendt Whitehead, die viele Nächte mit der Textverarbeitung zubrachte, und meinem begabtesten Schüler, Thorvald Blackthorn. Alle drei stellten ihre Hilfe als ergebene Odinisten zur Verfügung und keiner verlangte irgendeine Bezahlung. Personen, die auf verschiedene Art zu diesem Buch beigetragen haben, sind Rüssel Scott, der ein Experte auf em Gebiet der runischen

Lautlehre ist und für die nahe Zukunft ein Buch zu diesem Thema plant; Phillip Meager, der die erste limitierte Ausgabe herausgab, und Christopher McIntosh. Mein Dank gebührt weiters Nick vom Compendium Bookshop in Camden, der als finanzieller Berater wirkte. Informationen können über die folgende Adresse bezogen werden:

Ring of Troth UK BM ASWYNN London WC IN 3XX E-mail: freya@cix.compulink.co.uk

INHALT

VORWORT

Dies ist ein Buch über ein altes Alphabet, und es ist auch ein Buch über Magie.

Es ist leicht, ein Lippenbekenntnis für die allgemeine Idee abzulegen, daß in Worten und Klängen Kraft enthalten ist, doch genauso leicht ist es, mit Crowleys früher Ablehnung des Golden Dawn zu sympathisieren: Es war ihm nämlich versprochen worden, ihn in die Geheimnisse des Universums einzuweihen, doch alles, was er erhalten hatte, war das hebräische Alphabet! Wir beginnen erst jetzt zu

verstehen, daß ein Alphabet selbst ein »Geheimnis des Universums« sein kann und Information möglicherweise wesentlich grundlegender als Materie oder Energie ist.

Wer mit den Runen oder einem anderen Alphabet dieser Art nicht vertraut ist, der mag sich vom geheimnisvollen Zauber der Formen dieser Buchstaben angezogen fühlen. Wenn man sie ein wenig studiert hat, dann kann diese Magie Wurzeln schlagen und die eigene Inspiration anregen, so wie es der Autorin dieses Buches ergangen ist. Genausogut kann aber die Vertrautheit verfliegen, ein Gefühl der Leere und die Sehnsucht zurücklassen, anderswo nach dieser schwer faßbaren Magie zu forschen. Wer sich fragt, wie ein Alphabet mehr als nur ein Alphabet sein kann, der sollte in seiner Vorstellungskraft einmal die magische Kraft der Sprache untersuchen, bevor er dieses Buch zu lesen beginnt.

Beginnen wir vielleicht damit, uns vorzustellen wie das Leben ausgesehen haben könnte, als das Lesen und Schreiben nur wenigen Gebildeten vorbehalten war. Die meisten Menschen mußten ohne Landkarten auskommen, ohne Rezeptbücher, ohne Kräuterbücher, ohne Kalender, ohne Notizzettel und ohne Wegweiser. Dies erforderte eine Meisterleistung an Erinnerungsvermögen. Man kann sich heute kaum vorstellen, daß die Menschen ihre Stammesgeschichte auswendig kannten, das Alte Testament rezitieren oder all ihre Mythen in Liedern singen konnten. Die Verbreitung des Schrifttums machte all dies unnötig: Die Kenntnis des Schreibens hat uns von einer unermeßlichen geistigen Anstrengung befreit, indem sie einen Großteil unserer Erinnerung überflüssig machte - was geschah mit all dieser Kraft?

Gehen wir etwas weiter zurück und stellen wir uns eine Zeit vor, in der die geschriebene Sprache so neu war, daß die

meisten Menschen von ihrer Existenz nicht einmal wußten. Stell dir vor, du bist ein Läufer und dein Land befindet sich in einer Krise. Ein weiser Mann hat dich gerufen und dir eine Tontafel mit der Anweisung übergeben, in ein benachbartes Land zu laufen und die Tafel dem König zu überbringen. Aus irgendeinem dir unverständlichen Grund wird dir gesagt, daß du die Tafel unter Einsatz deines Lebens bewachen und unversehrt übergeben sollst. Nachdem du erschöpft an deinem Ziel angekommen bist, nimmt der König die Tafel in seine Hände, starrt sie einige Zeit schweigend an, und beginnt dann, dich mit Fragen zu überhäufen. Zu deiner Überraschung zeugen seine Fragen von einem genauen Wissen über die kritische Situation, die sich in der Entfernung von einigen Tagen Laufzeit zugetragen hat. Durch irgendeine sonderbare Magie scheint diese kleine Tafel zum König gesprochen zu haben und ihm ein Wissen von weit entfernten Orten übermittelt zu haben, das ihm sagt, daß Unterstützung benötigt wird. Wen überrascht es da noch, daß das Schreiben anfänglich mit Magie assoziiert wurde?

Gehen wir noch etwas weiter zurück und stellen wir uns vor, daß wir menschenähnliche Wesen ohne jede Sprache sind. Deine Gruppe wird angegriffen und du reagierst nach deinen tierischen Instinkten, stürmst auf die Angreifer los und ergreifst vielleicht einen Stein als primitive Waffe. In deiner Aufregung und Anstrengung brüllst und grunzt du, und stellst fest, daß deine Angreifer ebenfalls Geräusche von sich geben, die jedoch etwas anders als deine eigenen klingen. Ihr Geschrei und Gegrunze ist von einer furchterregenden Entschlossenheit, die ihre außergewöhnliche Kampfkraft zum Ausdruck bringt. Wenn sich ein Angreifer jedoch unerwartet zurückzieht, stammelnde Geräusche von sich gibt und du ihn instinktiv verfolgst, so kann es geschehen, daß du plötzlich von einer Unzahl von Angreifern umstellt bist, die keinen Hehl aus

ihrer Absicht machen. Voll Furcht und blankem Entsetzen bist du zum Zeugen von etwas völlig Unvorstellbarem geworden: dem Gebrauch der Sprache als Mittel zur Kampftaktik. So wandelte sich der tierische Überlebenstrieb zur »Kunst des Krieges«.

Diese einfachen und willkürlich herausgegriffenen Beispiele sollen eines deutlich machen: daß von frühester Zeit an Sprache und Schrift mit Mysterien und Magie der ehrfurchtsgebietendsten Art assoziiert wurden. Je älter diese Assoziationen sind, um so tiefer sind sie im Geist der Gruppe oder im

»kollektiven Unbewußten« verwurzelt. Wenn also der Gedanke an ein altes Alphabet anfänglich ein Gefühl regen Interesses wachruft, so stellt dies eine direkte Verbindung zur magischen Ebene dar. Diese Studien sollten auf eine Art und Weise fortgeführt werden, die diese Verbindung stärkt, noch bevor das Schwert der bewußten Analyse sie wieder durchtrennen und einen davon überzeugen kann, daß es sich doch um nichts weiter als ein »veraltetes Alphabet« handelt. Die grundlegenden Konzepte der Sprache sind in unserem Bewußtsein zutiefst mit magischen Kräften verknüpft. Dies ist der Grund, warum es möglich ist, alte Alphabete als Schlüssel zu magischen Kräften zu verwenden - vorausgesetzt, daß man das rechte Gleichgewicht zwischen akademischer Objektivität und subjektiver Anteilnahme aufrechterhalten kann. Ein gutes Beispiel für dieses Gleichgewicht ist das vorliegende Werk von Freya Aswynn.

Ich erinnere mich meiner ersten Begegnung mit Freya in den frühen 80er Jahren. Man hatte mir gesagt, daß ich diese erstaunliche holländische Okkultistin treffen müßte, die zwar

nicht perfekt Englisch sprach, dafür aber jede Lücke fließend mit Kraftausdrücken füllen konnte. Dieses Buch beweist, daß Freya, seit sie Bekanntschaft mit den Runen gemacht hat, einen weiten Weg zurückgelegt hat. Freya war immer eine kontroversielle Figur, und indem sie über die Runen schrieb, hat sie sich auch für ein kontroversielles Thema entschieden.

Wie sie in ihrem historischen Kapitel erklärt, sind die Runen eng mit der nordischen Mythologie verknüpft, einem Pantheon, das vom Christentum in den Untergrund gedrängt worden und dort für Jahrhunderte geblieben war. In anderen Worten, diese alten Götter wurden ins kollektive Unbewußte verbannt und dort sich selbst überlassen. Das Ergebnis gleicht dem, was wir erleben würden, wenn wir all unsere Katzen, Hunde und anderen Haustiere zurück in den Urwald treiben würden: Einige Generationen später könnten wir feststellen, daß sie sich wieder in wilde und ungezähmte Bestien verwandelt hätten. Doch ihre grundlegende Natur hätte sich nicht verändert - eine Katze wäre noch immer eine Katze mit ihrem gesamten Potential.

Etwas ähnliches geschah mit den nordischen Göttern. Der erste Versuch in diesem Jahrhundert, wieder mit ihnen in Kontakt zu treten, hatte verheerende Folgen. In seinem 1936 erstmals veröffentlichten Essay *Wotan* schreibt C. G. Jung, daß »in einem eigentlichen Kulturlande, das schon geraume Zeit jenseits des Mittelalters gewähnt wurde, ein alter Sturm- und Rauschgott, nämlich der längst im historischen Ruhestand befindliche Wotan wieder, wie ein erstorbener Vulkan, zu neuer Aktivität erwachen könnte«. Er beschreibt, wie dieser alte Gott in der »Jugendbewegung« lebendig geworden ist und »gleich zu Beginn seiner Wiedererstehung mit einigen blutigen Schafopfern gefeiert wurde«. Vielleicht sollten wir das in Deutschland entstandene Desaster damit vergleichen, was geschehen

würde, wenn die Menschen, die ihre Katzen in die Wildnis gejagt hätten, einige Jahre später den Urwald wieder betreten und sagen würden: »Oh sieh mal, unser Kätzchen! Nehmen wir es wieder nach Hause!«

Ein halbes Jahrhundert später haftet noch immer etwas wildes und furchterregendes an den nordischen Göttern. Für manche Leute ist dies Grund genug, nichts mit ihnen zu tun haben zu wollen. Andere, unter ihnen auch die Nazis, waren von diesem Aspekt so fasziniert, daß sie von ihm besessen wurden —wie Menschen, die wilde Tiere reizen, um sich an ihrer Bestialität zu berauschen, ohne ihre grundlegende Natur zu respektieren. Menschen wie Freya jedoch sind fähig, durch die rauhe Oberfläche zu blicken und die essentielle Natur eines Pantheons zu erkennen, das bis ins kleinste so erhaben und vollkommen wie jedes andere Pantheon ist. Sich den Göttern auf diese Art zu nähern, bedeutet ihnen das Geschenk unserer Zivilisation darzubringen.

Crowley beschreibt drei Zeitalter der Religion: Im Äon der Isis, dem Zeitalter der großen Muttergöttinnen, waren die Götter elementare Kräfte der Natur, die sich wenig um die Menschheit kümmerten. So etwa Jehova, dem man entweder gehorchen mußte oder man ging zugrunde. Im Äon des Osiris begegnen wir einer neuen Art von Göttern, die wesentlich menschlicher ist. Charakteristisch hierfür sind männliche Götter, die sich tatsächlich um die Menschen kümmerten und für sie litten. Christus, Dionysos und Wotan sind Beispiele für diesen Typus - Götter, die von den Menschen weniger erwarteten, daß sie sich jedem Gesetzeswort beugen, sondern vielmehr im Geiste des Gesetzes handeln. Götter, die der Menschheit ein Beispiel gaben, dem sie folgen sollte. Nun stehen wir an der Schwelle zum Äon des Horus, in dem wir zu lernen beginnen, daß die Götter selbst im Grunde nicht

vollkommen sind: Wie Freya in ihrem Kapitel über Götter erklärt, entwickeln und verändern sich auch die Götter. Nun ist es unsere Aufgabe, den Göttern weder sklavisch zu gehorchen (wie im Äon der Isis), noch ihrem Beispiel zu folgen (wie im Äon des Osiris), sondern ihnen ebenbürtig zu werden. Gott wurde für uns Mensch, nun müssen die Menschen ihre eigene Göttlichkeit erkennen, um die

Götter zu vermenschlichen. Fundamentalismus und sklavischer Glaube haben darin keinen Platz: Eine Person, die sich gegen Horus auflehnt, da ihr wahrer Wille zufällig der eines Pazifisten ist, wird in der Folge von Horus eher respektiert werden als jemand, der die Schwachen niedertritt, »weil es im Buch des Gesetzes so geschrieben steht«. Es liegt etwas Faszinierendes an der Rückkehr der wilden Götter aus der Unterwelt. Es ist vollkommen natürlich, von ihrer primitiven Kraft fasziniert zu sein, da diese Kraft das Wesen der Unterwelt selbst ist. Falsch jedoch ist, sich an dieser Kraft zu berauschen, genauso wie es falsch ist, sie zu verleugnen, indem man die Götter trivialisiert. Es mag eine gewisse Gefahr in den Runen liegen, doch befinden wir uns in einer Zeit, in der wir gefährliche Ideen brauchen. Wir müssen uns, um neue Herausforderungen zu finden, auf uns selbst besinnen und wieder lernen, von einer Position der Stärke auszugehen: mit den Göttern zu kommunizieren ohne ihre grundlegende Natur zu mißachten. Auf diese Weise kann das nordische Pantheon seinen vollen Glanz wiedererlangen, um seinen Platz neben allen anderen Göttern einzunehmen, ohne nur eine weitere kommerzielle Neuigkeit zu sein oder uns in die gegenseitige Zerstörung zu treiben.

Um dies zu erreichen ist ein Gleichgewicht zwischen der ekstatischen Identifikation mit den Runen und einer

nüchternen akademischen Betrachtungsweise vonnöten. Ich glaube, daß Freyas Ansatz in dieser Hinsicht ein gutes Beispiel darstellt.

Ich weiß wenig über die Runen, ihre Geschichte und die nordische Mythologie, sodaß ich nicht für die Richtigkeit von Freyas Angaben garantieren kann. Doch ist dies genau in ihrem Sinn, da alles in diesem Buch durch die eigene Erfahrung des Lesers nachgeprüft werden sollte. Gerade daraus spricht jedoch eine grundlegende Ehrlichkeit, die man respektieren muß. Freya gibt nicht vor, in »alte Traditionen« oder »geheime Bruderschaften« eingeweiht zu sein. Vielmehr ist dieses Buch die Arbeit von jemandem, der die Literatur studiert und mit den Runen gelebt hat.

Möge der Leser dieses faszinierende Buch in diesem Sinn genießen — und sollte er nicht in allem übereinstimmen, recht und schön. Denn ich weiß, daß Freya selbst auf Kontroversialität setzt - und keine lebendige Tradition von statischem Wesen sein kann.

LIONEL S NELL

PERSÖNLICHE EINLEITUNG

Die Geschichte, wie ich zu den Runen kam, oder besser, wie die Runen zu mir kamen, beginnt in meiner frühesten Kindheit in Holland. Bereits im Alter von vier Jahren war ich mir vage dessen bewußt, was ich später als »okkulte Fähigkeiten« bezeichnen sollte. Eines meiner ersten bewußten Er- lebnisse, das als okkult bezeichnet werden kann, hatte ich, als ich einmal mit weit offenem Cape die Straße entlang lief, so als wollte ich den Wind einfangen und versuchen zu fliegen. Während ich dies tat, was sicher viele

Kinder tun, kam es mir plötzlich seltsam vor, daß ich nicht dazu fähig war, wirklich vom Boden abzuheben. Ich empfand meinen Körper als sehr schwer und war davon überzeugt, daß ich einen anderen Körper besaß oder schon einmal besessen hatte, mit dem es möglich war zu fliegen. Oft schien ich im voraus Ereignisse zu wissen, oder vielmehr zu spüren, so wie sie sich später tatsächlich zutrugen. Dies waren meist Vorahnungen von unbedeutenden Ereignissen, nichts, was so dramatisch wie die Voraussicht von Todesfällen oder ähnliches gewesen wäre. Dennoch war etwas an mir, was mich anders sein ließ. Meine Eltern bemerkten dies auch und zwangen mich dazu, einen Psychologen nach dem anderen aufzusuchen. Ich verbrachte nicht viel Zeit bei meiner engeren Familie, da ich regelmäßig von einer Tante versorgt oder zwischen dieser und meinen Eltern hin- und hergestoßen wurde.

Im Alter von zehn Jahren war ich emotional bereits so traumatisiert, daß ich für abnormal erklärt und in die verschiedensten Kinderheime gesteckt wurde, von denen das letzte ein recht rauher Boden war. Meine Inhaftierung dauerte neun Jahre, in denen ich zwangsweise mit Drogen, Isolationszellen, unfähigen Sozialarbeitern und nicht selten physischer Gewalt konfrontiert war. Als ich im Alter von neunzehn Jahren freigelassen wurde, hatte ich die dunkelsten Seiten des Lebens bereits kennengelernt. Glücklicherweise war es mir immer gelungen, die Dinge aus der Position eines unbeteiligten Beobachters zu sehen. Ich verlor nie den Kontakt zu den okkulten Kräften und fühlte von ihnen einen starken Schutz ausgehen, auch wenn mir zu dieser Zeit noch nicht wirklich bewußt war, worum es sich dabei handelte. Nach meiner Entlassung vergingen kaum zwei Monate, bis ich eine örtliche Gruppe von Spiritisten kennenlernte. Ich erhielt dort eine Grundausbildung in Psychometrie und begann mich für Astrologie zu interessieren. Während dieser Zeit, es war

1970, lernte ich auch meinen zukünftigen Mann George kennen. Er war 21 Jahre älter als ich und interessierte sich zutiefst für die Runen und für Richard Wagner. Im Jänner 1972 starb mein Mann an Magenkrebs und ich war wieder einmal auf mich selbst gestellt.

Ich erkannte bald, daß der Spiritismus größtenteils nicht so echt war, wie ich ursprünglich gedacht hatte. Als nach dem Tod meines Mannes vier Mitglieder des Spiritistenzirkels mit vier widersprüchlichen Botschaften meines Mannes zu mir kamen, hatte ich genug und ließ es sein. Innerhalb eines Monats ließ ich mich auf das nächste spirituelle Abenteuer ein, diesmal mit einer Rosenkreuzergruppe namens AMORC, deren Mitglied ich für weitere sieben Jahre blieb.

Über den nächsten Schritt hatte ich bereits seit Jahren nachgedacht, genau seit dem Zeitpunkt, als ich in einer holländischen Zeitschrift einen Artikel über Hexen und das Hexenmuseum auf der Insel Man gelesen hatte. Ich behielt den Artikel und versteckte ihn, da ich zu dieser Zeit noch »drinnen« war. Ich denke, daß ich ihn seitdem für weitere fünfzehn Jahre aufbewahrt habe. Zu der Zeit, da ich den Artikel gelesen hatte, hatte ich einen heiligen Eid geschworen, daß ich selbst eines Tages eine Hexe werden wollte. Im Jahr 1979 war es dann soweit. Als ich in den Buchhandlungen von Amsterdam stöberte, fand ich ein Buch mit dem Titel *Heidnische Rituale.* Ich kaufte es und weihte mich selbst umgehend auf die folgende Art ein: Das Buch enthielt ein Weiheritual, das an die Göttin und den Gott gerichtet war, ohne aber genauer darauf einzugehen, zu welchem Pantheon diese gehörten. Das Ritual war für mindestens zwei Personen geschrieben. Da ich alleine arbeitete und mein damaliger Partner nicht Englisch sprach, nahm ich die Stimme des Priesters auf Tonband auf und ließ zwischen seinen Sätzen Zeit für meine Antworten. Kaum zu glauben, es funktionierte! Kurze Zeit später erhielt ich ein

Schreiben der Theosophischen Gesellschaft, bei der ich inaktives Mitglied war. In diesem Schreiben wurde eine sommerliche Wochenendkonferenz in Holland angekündigt, bei der einer der Vortragenden ein Holländer sein sollte, der von sich behauptete, in den Hexenkult eingeweiht zu sein. Ich fuhr hin, um ihn anzuhören, war jedoch nicht sehr begeistert. Dennoch blieb ich unbeirrt. Am Silvesterabend des Jahres 1980 führte ich ein Ritual durch, in dem ich die Göttin anrief und ihr gewissermaßen ein Ultimatum stellte: entweder sie würde mir dabei behilflich sein,

einen Weg in den Hexenkult zu finden, oder ich würde die Idee aufgeben und mich statt dessen der Alice-Bailey-Bewegung anschließen. Ich hatte keine Ahnung wohin ich gehen oder wonach ich suchen sollte, und meine Englischkenntnisse waren völlig unzureichend. Dennoch verlor ich nicht den Mut und brach nach England auf. Als ich ankam, kaufte ich mir eine Broschüre mit dem Titel *Alternatives London,* in der ich die Adresse der Hohepriesterin eines englischen Covens fand. Als ich an einem Treffen ihrer Gruppe teilnahm, gab sie mir die Telefonnummer von ihrem ehemaligen Mann, Alex Sanders, der einst in der britischen Presse als »König der Hexen« große Bekanntheit erlangt hatte. Ich rief Alex an, der mich sofort drängte, am schnellsten Weg zu ihm zu kommen, um ihn zu treffen. Leider war er gerade ausgegangen, als ich bei ihm zu Hause ankam. Als ich seiner damaligen Hohepriesterin Betty vorgestellt wurde, erfuhr ich, daß Alex die Ankunft von jemandem aus Holland erwartete, da er auf einer inneren Ebene die Botschaft von meiner bevorstehenden Ankunft erhalten hatte. Dies lag vierzehn Tage zurück und entsprach genau jenem Zeitpunkt, an dem ich zu Sylvester das Ritual in Holland durchgeführt hatte. Als ich Alex schließlich in einem Pub traf, schloß er mich in

seine Arme und sagte: »Morgen Nacht wirst du initiiert werden!« Ich konnte es kaum glauben! Am nächsten Tag kam ein amerikanischer Hohepriester der Gardnerischen Schule, Jim B., in das Haus von Alex. Er führte noch am gleichen Abend die Initiation durch und am nächsten Tag fuhr ich zurück nach Holland.

Zwei Monate später, im März, war ich wieder in England, um an einem großen jährlichen Treffen okkulter Gruppen teilzunehmen. Noch vor Beginn der Konferenz traf ich dort jenen Mann, mit dem ich später mehrere Jahre meines Lebens verbringen sollte. Durch ihn wurde ich mit einem sehr stabilen, sensiblen und offenherzigen Coven bekanntgemacht, aus dem wir im Juni 1981 unseren eigenen Coven bildeten. Zuerst fühlte ich mich innerhalb des Kults wie zu Hause und stürzte mich voller Enthusiasmus in die Arbeit des Covens, doch nach einiger Zeit begann ich mir bestimmte Fragen zu stellen: Begriffe wie »alte Götter« oder »alte Religion« waren Teil des alltäglichen Vokabulars der Gruppe, doch was bedeuteten diese wirklich für mich in Begriffen meines eigenen Umfeldes? Die Götter, von denen die Rede war, waren meist graeco-romanischen oder manchmal auch keltischen Ursprungs, doch ich war Holländerin und fragte mich, ob wir nicht auch unsere eigenen Götter hätten. Bald entdeckte ich, daß es diese wirklich gab. Ich erkannte, daß die Holländer ein nordisches Volk waren und ihre Götter dieselben wie die der Skandinavier und Angelsachsen waren: Wotan, Donar, Freyja und andere mehr, von deren Namen eine sonderbar unheimliche Kraft ausging. Ich begann eine tiefgreifende Suche nach meinen eigenen religiösen Wurzeln und nach jenen Göttern, von denen ich spürte, daß sie wirklich meine eigenen waren.

Es dauerte nicht lange, bis mir die Götter selbst ihre helfende Hand reichten. Ein junger Mann, der ebenfalls

Mitglied des Covens war, brachte mich nach Surrey und stellte mich dort einer Frau vor, die ebenfalls die Absicht hatte, dem Hexenkult beizutreten. Sie besaß zwei entzückende Katzen, die Victoria und Albert hießen und zu meiner Überraschung bereits zwanzig Jahre alt waren. Es stellte sich heraus, daß sie sich ein wenig mit Runen auskannte, und sie bot mir eine gemeinsame Sitzung an. Sie besaß einen Satz flacher Tonsteine, in die die Runen geritzt waren, und ein Blatt Papier, auf dem ihre Bedeutung erklärt war. Sie forderte mich dazu auf, die Runen in einem Kreis aufzulegen, und als ich sie berührte, geschah etwas Großartiges: Mit überwältigender Gewißheit wurde mir klar, daß die Runen zu mir gehörten. Kein anderes Divinationssystem hatte je einen größeren Eindruck auf mich ausgeübt.

Einige Monate später machte ich schließlich jene Erfahrung, die zu meiner endgültigen Hingabe an die nordischen Götter führte. Im Frühjahr 1983 befand sich die Beziehung zu meinem Partner in einer Krise und ich war vorübergehend von unserem gemeinsamen Zimmer in das Kellergeschoß des Hauses gezogen. Da ich meinen Glauben an die Götter des Hexenkults verloren hatte, jedoch irgendeine höhere Macht brauchte, der ich mich zuwenden konnte, rief ich in meiner Verzweiflung Wotan an —und er antwortete! Von diesem Augenblick an war ich völlig seinem Dienst ergeben.

Am 2. Mai jenes Jahres begann ich eine Reihe von runischen Arbeiten, die, wie ich feststellen muß, wenn ich mein magisches Tagebuch aus dieser Zeit durchlese, von großer Bedeutung waren. Meine Methode, die ich als wertvolle Technik zur Kontaktaufnahme mit den Runen weiterempfehlen kann, bestand darin, vierundzwanzig Kekse zu backen, die in der Reihenfolge des Futhark mit jeweils einer Rune verziert waren. Jeden Abend rief ich Wotan und Freyja an, um die jeweilige Rune zu weihen, und verspeiste

sie. Danach konzentrierte ich mich auf die Rune und schrieb nieder, was mir in den Sinn kam. Ich besitze diese Aufzeichnungen noch immer, rund sechs kleine Seiten, die die Grundlage zu diesem Buch darstellen.

11

Einige der Erfahrungen, die ich während meiner Arbeit mit dem Futhark machte, sind besonders erwähnenswert. Als ich mit der Thurisaz-Rune arbeitete, spürte ich einen Strom von strahlend weißem Licht durch meinen Kopf bis in den Boden unter meinen Füßen fließen. Als ich mit Kenaz arbeitete, starb an genau diesem Tag ein enger Freund. Ein Aspekt der Kenaz-Rune ist, daß sie eine Rune der Transformation ist und einen Scheiterhaufen oder dessen modernes Äquivalent symbolisiert. Während ich mit Jera arbeitete, begann ich mich für meine persönlichen Verbindungen zur nordischen Tradition und im besonderen zu Wotan zu interessieren. Ich wußte unter anderem, daß Wotan ein Gott des Opfers ist, wie ihn Tacitus, ein römischer Geschichtsschreiber aus dem ersten Jahrhundert, beschrieben hatte. Wotans Tag ist der Mittwoch und seine magische Zahl ist die Neun. Mit großem Erstaunen entdeckte ich die mystische Bedeutung meines eigenen Geburtsdatums, das Mittwoch der 9. November ist. Der Name November leitet sich von der lateinischen Bezeichnung für »neunter Monat« ab. Von den alten Germanen wurde der November *Blotmonath,* der Monat der Opfer, genannt. Weiters war ich das neunte von vierzehn Kindern. Tatsächlich trat die Zahl Neun in meinem Leben immer wieder auf. So etwa war ich fast genau neun Jahre in Kinderheimen eingesperrt. Offen gesagt glaube ich, daß ich eine geborene oder auserwählte Priesterin des Wotan bin. Wenn wir die Mythen betrachten, dann finden wir verschiedene Helden, die mit Wotan (oder um ihn bei seinem skandinavischen Namen Odin zu nennen) in

Verbindung stehen, sei es aufgrund ihrer Abstammung oder durch einen Akt der persönlichen Weihe. Unter ihnen befinden sich Sigmund, Sieglinde und Siegfried, von denen gesagt wird, daß sie von Wotan abstammen, sowie Starkadder, der sich ihm persönlich geweiht hat. Jede dieser vier Figuren wuchs unter außergewöhnlichen Umständen und ohne Eltern auf, was eine gewisse Ähnlichkeit mit meinem eigenen persönlichen Hintergrund aufweist. Diese Erkenntnis war für mich von großem psychologischen Wert und machte es mir möglich, besser mit meiner eigenen Kindheit zurechtzukommen. Als ich meine Runenarbeit mit Eihwaz fortsetzte, geschah etwas Merkwürdiges. Ohne ersichtlichen Grund begann sich ein Mann, der unter demselben Dach und in derselben Wohngemeinschaft wie wir lebte, abfällig über unseren Glauben zu äußern, obwohl er zuvor über unser Interesse am Okkulten informiert worden war. Die Schwierigkeiten fingen an, als ich aktiv mit den Runen zu arbeiten begann. Vielleicht war er medial veranlagt und empfing einige der Energien, die von den Runen ausgingen. Am Freitag den 13. Mai 1983 kamen mein damaliger Partner und ich um Mitternacht nach Hause und ich mußte feststellen, daß er eine zweischneidige Axt vor den Eingang zu jenem Raum gelegt hatte, den ich als Tempel eingerichtet hatte, um darin meine Arbeiten durchzuführen. Ich war äußerst verärgert und ging nach oben, um meinem Partner von dem Fund zu berichten. Sein Vorschlag war: »Schick ihm doch ein paar Runen!«, was ich sofort tat. Ich ging hinunter, nahm aus der Küche einen Filzstift mit und brachte die Axt in den Tempel, den ich in den vier Himmelsrichtungen eröffnete und dabei die verschiedensten Götter - Wotan, Donar, Freyja und Hella - anrief. Obwohl ich fast nichts über die Runen wußte, steigerte ich mich in einen Zustand äußerster Wut und zeichnete auf die Axt vier Runen in einer bestimmten Reihenfolge. Diese Runen waren Thurisaz, Nauthiz, Isa und Hagalaz, eine Kombination, die in Runenkreisen mittlerweile

gut bekannt ist. Ich schloß den Tempel, machte Ordnung und ging zu Bett. Am nächsten Tag zeigte der Mann in Gegenwart von mindestens fünf Augenzeugen schwere Anzeichen von Besessenheit. Woher diese Besessenheit rührte, haben wir nie herausgefunden. Der Zustand hielt noch einige Zeit, mindestens jedoch ein paar Stunden an. Wäre das, was wir gesehen haben, nicht echt gewesen, dann wäre es zumindest ein sehr überzeugendes Schauspiel gewesen. Wir werden es nie wirklich genau wissen, doch bin ich davon überzeugt, daß dieser Vorfall durch die Kraft der Runen, die ich am Vortag angerufen hatte, ausgelöst worden war.

Später in diesem Jahr arbeitete ich, um meine divinatorischen Fähigkeiten zu verbessern, für kurze Zeit am Psychiatrischen Zentrum von Camden. Diese Arbeit war sehr erfolgreich und ich freute mich, von mehreren Klienten Briefe zu erhalten, in denen sie sich für meine Hilfe bedankten. Leider mußte ich die Arbeit nach drei Monaten beenden, da die Mietkosten für meinen Stand im Zentrum unerschwinglich geworden waren. Nach Camden konzentrierte ich mich auf die Zusammenstellung von Wissen und Informationen, mit dem Ziel, ein magisches System zu konstruieren oder teilweise zu rekonstruieren, das auf traditionellem Wissen basierte und den modernen okkulten Techniken des zwanzigsten Jahrhunderts angepaßt war. Das Ergebnis dieser Forschungen ist das vorliegende Buch. Während der letzten zwei Jahre war ich damit beschäftigt, in London Wochenendseminare über Runen abzuhalten, die sich als sehr erfolgreich erwiesen haben. Darüber hinaus wurde ich im ganzen Land regelmäßig zu Vorträgen eingeladen, bei denen ich vor vielen interessierten Zuhörern über die Runen sprach.

Die meisten der in letzter Zeit erschienenen Runenbücher behandeln vorwiegend Divinationstechniken. Aus diesem Grund will ich nur einen kleinen Teil dieses Buches der Divination widmen, hauptsächlich um zu zeigen, auf welche Arten sie durchgeführt werden kann. Divination ist eine angeborene Fähigkeit, die der oder die Ausübende für sich selbst in Übereinstimmung mit seiner oder ihrer eigenen Natur entwickeln muß. Als Richtlinie werde ich in diesem Buch einige Techniken vorstellen, die ich selbst entwickelt habe und persönlich für sehr wirkungsvoll erachte.

Zum Abschluß möchte ich meine Gründe für die Niederschrift dieses Buches darlegen und erklären, warum ich es für wichtig halte, daß die in ihm enthaltenen Forschungsergebnisse veröffentlicht werden. Es gibt einen entschiedenen Mangel an okkulten Informationen über die nordische Tradition. Daß es eine solche Tradition gibt, oder gegeben hat, ist durch die Literatur dieser Zeit und die verschiedenen Runenfunde, die seitdem gemacht wurden, hinreichend belegt. Es ist bekannt, daß es in Ägypten und Griechenland die verschiedensten Einweihungsschulen und esoterischen Praktiken gegeben hat. Selbst das mittelalterliche Spanien rühmte sich seiner Schule der Magie von Toledo. Ich bin davon überzeugt, daß in vorchristlicher Zeit auch in Nordeuropa das esoterische Wissen der nordischen Tradition fest etabliert war. Diese Behauptung ist schwer zu beweisen, da keine schriftlichen Aufzeichnungen von Ritualen oder kultischen Handlungen erhalten sind. Das einzig sichere Anzeichen für die Existenz einer solchen Tradition innerer Mysterien sind die Runen selbst. Eine gründliche und tiefgehende Kenntnis der Runen, die weit über die Ebene bloßer Wahrsagerei oder selbst ernsthafter Divination hinausgeht, und die Fähigkeit, die Formen der Runen und die logische Reihenfolge des Futhark zu entschlüsseln, lassen uns erkennen, daß die Runen ein profundes esoterisches Gedankensystem in sich bergen.

Wenn wir die Runen weiters in das Umfeld der nordischen Mythologie integrieren und die sich ergebenden Verbindungen richtig verstehen, so beginnt sich daraus ein einheitliches und zusammenhängendes Einweihungssystem abzuzeichnen. Es ist meine Absicht, in diesem Buch den Beweis für diese Behauptung zu liefern. Die Runen sind in einer bestimmten Form als Code festgelegt worden, um das alte Wissen der Völker Nordeuropas zu bewahren. Es ist mein Wunsch, die Verbindungen zwischen den Runen und den nordisch- germanischen Mythen unmißverständlich aufzuzeigen, um ein für allemal zu klarzustellen, daß die Runen nicht außerhalb des traditionellen Systems nordischer Mythologie angewendet werden sollten. Aus der Synthese von Runen und Mythologie habe ich ein magisches System rekonstruiert, das

den Ansprüchen einer modernen okkulten Ausbildung entspricht. Ich hoffe, daß diese Synthese in der okkulten Welt eine zufriedenstellende Alternative für alle Okkultisten darstellt, die nach den verschiedensten anderen Traditionen arbeiten, und mit dazu beiträgt, parallel zu den westlichen Mysterien die Entwicklung eines nordischen Einweihungssystems zu fördern. Ich habe in diesem Buch einen Pfad runischer Einweihung rekonstruiert, der auf dem ursprünglichen Material des Futhark, den Eddas und einer dem Schamanismus verwandten alten nordeuropäischen Tradition beruht, da die nordischen Mysterien zum größten Teil einer individualistischen Tradition verbunden sind, die vorwiegend auf persönlicher Erfahrung basiert und nicht eine exakt festgelegte magische Tradition wie etwa die des Druidentums repräsentiert. Ich behaupte, wenn es unserer heimischen nordischen Religion möglich gewesen wäre, sich in einem natürlichen Prozeß von primitiven animistischen Konzepten zu einem höherentwickelten heidnischen Pantheon zu entfalten, der nächste Schritt in diesem evolutionären Prozeß eine Mysterienschule gewesen wäre,

die denen des alten Griechenland oder Ägypten entsprochen hätte. Leider war es uns aber nicht vergönnt, unsere eigene religiöse Entwicklung weiterzuführen. Das Christentum kam dazwischen und innerhalb eines relativ kurzen Zeitraums gingen nahezu alle Überreste unseres Erbes verloren. Daher ist es unsere Aufgabe, so tief wie möglich zu den ursprünglichen Quellen vorzudringen, sich dort abzeichnende Tendenzen zu erkennen und diesen Weg einer imaginären Entwicklung bis zum heutigen Tag weiterzuverfolgen, um so die alte nordische Religion in einer dem Umfeld des zwanzigsten Jahrhunderts entsprechenden und darin integrierten Form wiederzubeleben, unterstützt und bereichert von okkulten Techniken des zwanzigsten Jahrhunderts (jedoch ohne den zweifelhaften Nutzen der Politik dieses Jahrhunderts).

FREYA A SWYNN

1

DIE NORDISCHE TRADITION

Das Verständnis der Runen erfordert die Kenntnis der esoterischen, mythologischen und religiösen Traditionen Nordeuropas, wie sie auf den Britischen Inseln, in Skandinavien, Deutschland und meiner eigenen Heimat, Holland, anzutreffen sind. Die Runen können nicht richtig verstanden und interpretiert werden, solange sie nicht in den Rahmen der nordischen Mythologie integriert werden, deren Teil sie sind. In unserer Zeit wird der reiche esoterische Wissensschatz dieser Tradition oft zugunsten exotischer Einflüsse vernachlässigt, die sich für unsere eigene kulturelle und spirituelle Umgebung oft als weniger geeignet erweisen können. Die Kelten scheinen sich

zumindest einige ihrer Traditionen bewahrt zu haben, doch was geschah mit den Angelsachsen und anderen nordischen Völkern, die den Großteil der Bevölkerung der Britischen Inseln bilden? Immerhin sind wir bereits seit dem vierten Jahrhundert hier! Die Gründe für diese Vernachlässigung sind hauptsächlich auf die historische Entwicklung der nordischen Religion zurückzuführen, die in Wirklichkeit aus einer Vielzahl von Kulten bestand, die zwar um dieselbe Gruppe von Göttern angesiedelt waren, jedoch in allen nordischen Ländern regionale Unterschiede aufwiesen.

Während der Zeit der ersten gewaltsamen Auseinandersetzungen unterdrückte das Christentum die Religionen Nordeuropas wesentlich grausamer als jene Südeuropas. Rom war zu dieser Zeit das Zentrum der christlichen Welt, und die Römer waren seit den Tagen des Römischen Reiches die Erbfeinde der germanischen Völker gewesen. In der nordischen Mythologie kämpft Odin während der Ragnarök mit dem Fenriswolf und wird von ihm verschlungen. Ebenfalls Mythologie ist, daß die Stadt Rom von zwei Brüdern, Romulus und Remus, gegründet wurde, die ihr Überleben einer Wölfin verdankten, von der sie als Babys gesäugt worden waren. Der Fenriswolf, von dem unsere Mythologie berichtet, könnte gut die Römische Kirche als Nachfolger des Römischen Reiches symbolisieren. Nach dieser Interpretation beschreibt der Mythos, wie die nordische Tradition in der Person Odins von seinem Feind, dem römischen Wolf, verschlungen wird. Dort, wo die römischen Kaiser daran scheiterten, die germanischen Stämme militärisch zu unterwerfen, waren die römischen Päpste um so erfolgreicher, sie spirituell zu unterwerfen. Die Folge davon war die Zerstörung unserer gesamten kulturellen Tradition, von der unsere Religion lediglich einen Teil darstellt.

Aus denselben Gründen ist von unserer Tradition,

abgesehen von ein paar isländischen Texten, nur sehr wenig in schriftlicher Form erhalten geblieben. Die ältesten dieser Texte stammen aus dem zehnten Jahrhundert und sind in ihrem Inhalt sehr wahrscheinlich bereits christlich beeinflußt. Darüber hinaus existieren in verschiedenen Teilen der nordischen Länder Überreste unseres Brauchtums, das, wenn es von den angesammelten Schichten christlicher Verfälschung befreit wird, uns in der Suche nach unserem spirituellen Erbe ebenfalls die richtige Richtung weisen kann.

Ein anderer Grund aus jüngerer Zeit, warum das nordische Erbe oft mißtrauisch betrachtet wird, ist sein Mißbrauch durch die Nazis. Es ist höchste Zeit, daß dieses ungerechtfertigte Stigma beseitigt wird.

Die okkulte Bewegung auf den Britischen Inseln, die in okkulten Belangen eines der spirituell am weitesten fortgeschrittenen Länder sind, weist dieselbe Vernachlässigung der nordischen Mysterientradition auf. Wir begegnen hier einer Vielzahl von okkulten Strömungen, die nebeneinander existieren. Diese Strömungen können drei der vier Himmelsrichtungen oder Kardinalpunkten zugeordnet werden:

1) Im Westen gibt es die westlichen Mysterien, eine Mischung aus Kabbala und Gralsmystik, verbunden mit griechischer, römischer und ägyptischer Magie sowie einem heimischen System, das als Wicca bekannt ist;

2) Östliche Traditionen wie Buddhismus und Hinduismus;

3) Die südliche Strömung, repräsentiert durch die afrikanischen Traditionen: Yoruba, Voodoo, Santeria und Macumba.

Nur im Norden bleibt ein leerer Raum. Als Folge daraus ergibt sich ein Ungleichgewicht der Energien, die von diesen Himmelsrichtungen ausgehen. Dies gilt nicht nur für die Britischen Inseln, sondern vielmehr noch für die anderen Länder Nordeuropas. Mit Hilfe meiner vorausgegangenen okkulten Ausbildung und meinen psychischen Fähigkeiten bemühte ich mich während der vergangenen vier Jahre, ein gültiges Einweihungssystem zu rekonstruieren, das auf der nordeuropäischen Mythologie und den Runen basiert.

Wicca ist ein angelsächsisches Wort, das mit dem gotischen *witegan* verwandt ist, was soviel wie »wissen« bedeutet. Im Wicca oder Hexenkult können wir zwei Richtungen unterscheiden: die Mysterien der Erde und den lunaren Pfad. Natürlich entsprechen die drei Aspekte der Göttin den drei Nornen der nordischen Tradition, doch in meiner eigenen Erfahrung mit dem Hexenkult habe ich festgestellt, daß seine Anhänger größtenteils entweder die Erdmutter oder die Mondgöttin verehren. Ich wage zu behaupten, daß im Hexenkult verborgen eine dritte Richtung existiert — jene der Meeresgöttin und der Mysterien der See. Dieses fehlende Bindeglied innerhalb des Hexenkults könnte ein Teil der nordischen Mysterien sein. Die nordischen Götter, und im speziellen die Wanen, wurden entweder von Meeresgöttern und -göttinnen geboren oder stammen von diesen ab. Dies ist nicht verwunderlich, da alle nordischen Länder nahe am Meer liegen und ihre Bewohner meist Seefahrer waren, die für ihren Lebensunterhalt auf dem Meer sorgten und dies nicht selten mit ihrem Leben bezahlten. Daher ist das Meer das wichtigste magische Element im Norden. Holland liegt unter dem Meeresspiegel und wird durch Dämme vor dem Meer geschützt. In dieser Hinsicht besitzt Holland eine okkulte Bedeutung, auf die wir noch zurückkommen werden, wenn wir die Rune Hagalaz

besprechen.

Ein anderes Thema, auf das wir zu sprechen kommen werden, ist der weibliche oder matriarchalische Aspekt der nordischen Tradition. Die nordischen Mythen und Sagen verleiten dazu, die nordische Tradition als überwiegend männliche Schöpfung erscheinen zu lassen. In dem uns zur Verfügung stehenden Quellenmaterial ist der weibliche Einfluß nicht sehr offensichtlich und in den herkömmlichen Büchern über die Wikinger werden diese als Stereotypen männlicher Aggressivität dargestellt. Dieses Bild ist nur teilweise richtig und wurde durch die Tatsache, daß ein Großteil der Literatur über die Wikinger während des christlichen Zeitalters niedergeschrieben wurde, zusätzlich verfälscht.

Jedes Argument hat mindestens zwei Seiten, doch die Geschichte wird immer von den Siegern geschrieben, nie von den Verlierern: Alles was die christlichen Gelehrten zu dieser Zeit niedergeschrieben haben, seien es nun die Schilderungen tatsächlicher Ereignisse oder ihre Interpretationen unserer Glaubensvorstellungen, beruht auf Vorurteilen. Es sollte immer im Gedächt- nis behalten werden, daß die nordische Tradition um vieles älter als die Zeit der Wikinger ist, deren Einfluß verschiedene ältere Aspekte der Religion verfälscht hat, was insbesondere die Rolle der Göttinnen betrifft.

2

DAS ÄLTERE FUTHARK

Der Ursprung der Runen

Die frühesten Ursprünge der Runen als exoterisches Alphabet sind nicht zur Gänze geklärt. Im letzten Jahrhundert sind zahlreiche Theorien aufgestellt worden, die jedoch aufgrund ihres Mangels an Überzeugungskraft noch von niemandem schlüssig bewiesen werden konnten. Im wesentlichen gibt es drei verschiedene Theorien: erstens die lateinisch-griechische Theorie, zweitens die norditalienisch-etruskische Theorie und schließlich die einheimische Theorie. Für jene, die sich für dieses Thema besonders interessieren, werde ich die verschiedenen Theorien kurz erläutern und die einschlägigen Werke und Autoren anführen.

Der dänische Wissenschaftler L. F. A. Wimmer vertrat die Ansicht, daß die Runen eine Weiterentwicklung des lateinischen Alphabets seien. Er gründete diese Theorie auf die Ähnlichkeiten, die zwischen den verschiedenen Runenzeichen und den lateinischen Buchstaben bestehen, so etwa im Falle der Buchstaben F, R, H und B. Darüber hinaus glaubte er, daß das System des Futhark von einer einzigen Person entwickelt worden sei. Der Zeitpunkt, den er für das Entstehen des Futhark angibt, liegt um das Jahr 300 unserer Zeitrechnung. Diese Annahme hat sich mittlerweile als falsch erwiesen, da die ersten archäologischen Runenfunde aus einer wesentlich früheren Zeit stammen.

Der schwedische Runologe O. van Friesen vertrat die Theorie, daß die runische Schrift von der griechischen Kursivschrift abstamme und von den Goten rund um das dritte Jahrhundert in den Norden gebracht worden sei. Wieder ist der Zeitpunkt zu spät angesetzt. Wahrscheinlicher ist, daß sowohl

das lateinische und griechische wie auch das runische Alphabet von einem älteren System norditalienischen

Ursprungs abstammen. Dies ist die Ansicht der beiden Runologen C. G. S. Marstrander und M. Hammarström. Es ist nicht genau bekannt, wer dieses norditalienische Volk war, doch wird angenommen, daß es zu den im Alpenraum ansässigen Germanen zählte.

Es scheint, als hätten wir es dabei mit einer Verschmelzung zweier Systeme zu tun, einem eigenen germanischen und einem zweiten etruskischen Ursprungs. Verschiedene Runen, runenähnliche Inschriften und Sigillen wurden in allen Teilen Europas gefunden. Diese Symbole sind auf irgendeine Art zu dem uns bekannten System des urgermanischen Futhark weiterentwickelt worden — ob durch einen langsamen Prozeß der Anpassung und Integration, oder als Ergebnis der Bemühungen einer begrenzten Zahl von Eingeweihten oder auch nur eines einzigen Individuums, wird sich wahrscheinlich nie genau feststellen lassen. Meine persönliche Meinung ist die, daß das System der Runen zum Teil einheimischen und zum anderen Teil norditalienischen Ursprungs ist.

Es läßt sich nicht genau sagen, welcher germanische Stamm es war, der die Runenschrift über das ganze germanische Gebiet verbreitete. Es können die Markomannen gewesen sein, ein Stamm, der in der Gegend des heutigen Österreich lebte, die Kimbern oder die Erulier. (Es ist nicht einmal sicher, ob die Kimbern überhaupt ein germanisch sprechender Stamm waren, da, wie der Kessel von Gundestrup zeigt, dieser Stamm zu den Kelten gehörte.) Der Name Erulier oder *Erilaz* ist der Name eines der ältesten germanischen Stämme, der die Gegend des heutigen Dänemark bewohnte. Der Name Erulier wurde im Zeitalter der Wikinger als Titel für einen Runenmeister verwendet und bezeichnete eher einen ausgebildeten Magier oder Schamanen als jemanden, der bloß dazu fähig war, Runen in Steine zu meißeln. Allem Anschein nach waren die Erulier

jene Menschen, die die Kenntnis des Futhark verbreiteten, sodaß der Name ihres Stammes im Lauf der Geschichte als Titel für all jene erhalten geblieben ist, die eine besondere Kenntnis des Runenlehre besitzen.

Zusätzlich zu den historischen Ursprüngen der Runen als exoterisches Alphabet müssen wir auch die Entwicklung der okkulten, spirituellen und ethischen Prinzipien in Betracht ziehen, die mit ihnen in Verbindung stehen. Dazu ist es notwendig zu untersuchen, wie die Runen ursprünglich ent-

standen sind. Anfänglich waren die Runen einfache geradlinige Sigillen, die einen bestimmten Klang repräsentierten, normalerweise einen Klang, der von

den natürlichen Erscheinungen der Umwelt, in der unsere Vorfahren lebten, abgeleitet war. Zum Beispiel wurden die ersten beiden Runen des Futhark offenkundig als Synonyme für Rindertiere verwendet, während die dritte Rune ein Symbol für schreckliche Naturgewalten war, die durch die Riesen verkörpert wurden. Auf diese Art hat jede Rune im Lauf der Zeit ihre eigenen Assoziationen um sich aufgebaut, die ursprünglich aus sehr einfachen animistischen Konzepten bestanden und sich allmählich zu einem komplexen System esoterischen Gedankenguts und dem uns heute bekannten spirituellen Pfad der Einweihung weiterentwickelt haben. Klang ist einer der Wege, auf dem sich die Natur manifestiert —im Klang des Windes, im Klang des Meeres und in den Lauten der Tiere. Klang ist Magie und von schöpferischer Kraft.

Die spirituellen Bedeutungen der Runen haben sich im Lauf der Geschichte, vorwiegend unter dem Einfluß germanischen Gedankenguts, entwickelt und besitzen eine

enge Verbindung zur alten germanischen Religion und Mythologie. Die Eigenschaften und Qualitäten, die jeder Rune zuge- schrieben werden, stellen einen spezifischen Teil der germanischen Denkweise, der germanischen Erfahrung und der germanischen Beziehung zur Umwelt dar. Als solches können die Runen, von einem muitidimensionalen Standpunkt aus gesehen, als Gruppe von verschiedenen Symbolen unter- schiedlichen Ursprungs betrachtet werden, die schließlich verfeinert und zu einem einheitlichen Ganzen zusammengefaßt wurden. Jene Völker, die vor langer Zeit die Runen zu magischen und spirituellen Zwecken verwendeten, waren die spirituellen Schöpfer des runischen Futhark in jener Form, wie es an uns, ihre Nachfahren, überliefert worden ist. Dafür spricht, daß ein Großteil der Runeninschriften gerade im germanischen Raum, der Deutschland, Friesland, Holland, England und Skandinavien umfaßt, erhalten geblieben ist. Wo immer die Runen ursprünglich auch entstanden sein mögen, die frühen germanischen Völker haben dieses System etabliert, erweitert, und zu einer magischen und spirituellen Disziplin weiterentwickelt, die heute genauso anwendbar und nützlich ist, wie sie es in der Vergangenheit war.

Die nordische Mythologie berichtet, daß Odin (d.h. Wotan) die Runen gegeben wurden, nachdem er sich freiwillig am Weltenbaum Yggdrasil geopfert hatte. Bestimmte schamanische Techniken, in denen sich der Schamane einem ähnlichen Prozeß freiwillig gewählten Leidens unterzieht, um die Barrieren zwischen Leben und Tod zu überwinden und so okkultes Wissen zu erlangen, waren den verschiedensten primitiven und heidnischen Kulturen

wie den Indianern Nordamerikas, den Lappen, den Sibiriern und zweifellos auch den alten germanischen Völkern bekannt. Es ist möglich, daß sich der Mythos von Odin, der am Weltenbaum Yggdrasil hängt, in Wirklichkeit auf einen

solchen Schamanen bezieht, der vielleicht bereits mit einigen Runenzeichen vertraut war und durch seine Initiation am Baum kosmisches Bewußtsein und die Kenntnis der spirituellen und esoterischen Qualitäten der Runen erlangte. Auf diese Art erleuchtet, könnte er das aus vierundzwanzig Runen bestehende Futhark zusammengestellt haben. Diese Theorie ist insofern wahrscheinlich, als es, wie wir später sehen werden, gute Gründe dafür gibt, warum das Futhark aus vierundzwanzig Runen bestehen sollte, von denen jede ihren festgelegten Platz besitzt - mit Ausnahme der letzten beiden Runen, die auch vertauscht werden können. Die Reihenfolge oder Position irgendeiner der anderen Runen zu verändern, würde das gesamte System des spirituellen Symbolismus, wie er durch das vollständige Futhark repräsentiert wird, zunichte machen. Runenmeister lehnen daher die völlig unhistorische und überflüssige Einführung einer fünfundzwanzigsten, sogenannten »leeren Rune« strikte ab.

Aus dem Älteren Futhark (wie die korrekte Bezeichnung lautet), das aus vierundzwanzig Runen besteht, haben sich zwei bedeutendere Varianten des Futhark entwickelt. Die erste ist das angelsächsische Futhark, das aus einem älteren friesischen Futhark hervorgegangen ist. Diese Entwicklung war die direkte Folge der Auswanderung der Sachsen, Angeln, Juten und Friesen nach England. Diese Völker sprachen verwandte und untereinander verständliche Dialekte, doch in der Folge unterlag die Sprache verschiedenen Veränderungen, die die Einführung neuer Runen notwendig machte, um durch sie zusätzliche Sprachlaute darzustellen, sodaß das Futhark erweitert wurde, um den aufgetretenen lautlichen Veränderungen gerecht zu werden. Diese Entwicklung begann in der Mitte des fünften Jahrhunderts. Etwas später, im achten Jahrhundert, wurde in Skandinavien das ursprünglich aus vierundzwanzig Runen bestehende Futhark zu einem

Futhark aus sechzehn Runen reduziert. Dies war ebenfalls das Ergebnis linguistischer Veränderungen. Vom magischen Standpunkt

ist es interessant, daß man bei der Entwicklung dieses nordischen Futhark an der Unterteilung des Futhark in die sogenannten *Aettir* oder Achtergruppen festgehalten hat.

Im nachfolgenden Teil dieses Kapitel werde ich die Runen in der Reihenfolge des Futhark besprechen. Nach jedem Aett befindet sich eine Zusammenfassung der Bedeutung dieses Aetts aus kosmologischer Sicht.

In Übereinstimmung mit den meisten Autoren, die die Bedeutung der Runen für die moderne magische Praxis hervorgehoben haben, behandle ich in diesem Buch das Ältere oder urgermanische Futhark, nicht nur weil es historisch an erster Stelle steht, sondern auch, weil uns die Runen zu den frühesten Anfängen des magischen Bewußtseins unserer Vorfahren zurückfuhren. Für den modernen Menschen stellt daher das Ältere Futhark dieses esoterische Wissen in seiner reinsten und maßgeblichsten Form dar, da es frei von allen nachheidnischen, monotheistischen Einflüssen ist.

FEHU



Germanischer Name: Fehu

Angelsächsischer Name: Feoh

Altnordischer Name: Fe

Lautwert: F

Traditionelle Bedeutung: Vieh, Reichtum

Dies ist die erste Rune des ersten Aett. Die Runen werden in Achtergruppen (die sogenannten Aettir) unterteilt, was die alte Tradition der Zahlenmystik Nordeuropas widerspiegelt. Die klassische Bedeutung von Fehu ist der Überlieferung verschiedenster Quellen zufolge »Vieh« oder »Reichtum«, im besonderen

beweglicher Reichtum.

In den sogenannten primitiven Gesellschaften, wie sie in Nordeuropa zur Zeit des Entstehens der Runen existierten, bedeutete Viehbesitz Reichtum. Der Status des Stammeshöchsten wurde normalerweise in der Anzahl der Rinder gemessen, die er oder sie besaß. In jenen Tagen stellten Rinder sowohl Lebensgrundlage als auch ein Zahlungsmittel dar, das ähnlich wie unser heutiges Geld

verwendet wurde. Daher auch die Verbindung zum modernen englischen *Wonfee* (dt. »Gebühr«), ein Name, unter dem diese Rune ebenfalls bekannt ist. Der Besitz von Geld oder Reichtum erfordert ein bestimmtes Maß an Verantwortung von Seiten des Besitzers. Dies wird sehr gut durch den folgenden Vers des Angelsächsischen Runengedichts ausgedrückt:

Reichtum ist allen Menschen angenehm,

Doch muß ihn jeder wieder freimütig von sich geben,

Wenn er vor dem Herrn zu Ruhm gelangen will.

Und im Norwegischen Runengedicht:

Reichtum verursacht unter Verwandten Streit,

Während der Wolf im Walde auf der Lauer liegt.

Beide dieser Verse behandeln die Einstellung des Individuums zu Reichtum. Im ersten Vers wird ihm geraten, nicht am Reichtum festzuhalten, sondern ihn wieder freimütig von sich zu geben, um so die eigene Lage zu verbessern. Mystisch gesprochen, bedeutet »das eigene Schicksal in Gottes gerechte Hand zu legen« positives Karma zu erschaffen, oder in der Terminologie der nordischen Tradition, das eigene Wyrd zu verbessern. Der Gott, von dem in diesem Vers die Rede ist, ist der Gott der Christen, doch in der nordischen Tradition ist der Gott der Gerechtigkeit Tyr. Das Norwegische Runengedicht warnt uns vor dem Unglück, das Reichtum in einer Familie bewirken kann. Jeder, der einmal Zeuge einer Testamentseröffnung oder der nicht testamentarisch geregelten Aufteilung des Vermögens eines Verstorbenen gewesen ist, wird die wahre Identität dieses im Walde lauernden

Wolfes kennen. Habgier und Neid sind die negativen Aspekte, die mit dem Konzept des Reichtums in Verbindung stehen. Daher empfehlen die Runengedichte einen verantwortungsbewußten Umgang mit Reichtum.

Auf einer tieferen Ebene des Kenning bezieht sich Fehu auf die Götter Njörd, Frey und Freyja aus dem Geschlecht der Wanen. Njörd ist jener Gott, der direkt mit dem Konzept des Reichtums in Verbindung steht. Er ist jener Gott, der angerufen wird, wenn man Hilfe braucht, um sich aus finanziellen Schwierigkeiten zu befreien. Frey und Freyja sind Fruchtbarkeitsgötter, die direkt mit Vieh, und im speziellen mit den im Frühjahr geborenen Kälbern in Verbindung stehen.

Freyja trägt eine Halskette namens Brisingamen, die ein Fruchtbarkeitssymbol ist. Die Überlieferung besagt, daß diese Halskette aus Gold oder Bernstein, also kostbaren Materialien, ist. Freyja mußte sich das Anrecht auf diese Kette verdienen, indem sie mit vier Zwergen schlief, die die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer und Luft repräsentieren, die, wenn sie in ausgeglichener Beziehung zusammenarbeiten, Fruchtbarkeit bewirken. Einer von Freyjas Spitznamen ist *Syr,* was soviel wie »Sau« bedeutet. Ein weibliches Schwein ist ein hervorragendes Fruchtbarkeitssymbol. Heutzutage besitzt das Wort »Schwein« eine eher abfällige Bedeutung, doch in der alten Tradition des Nordens war das Schwein heilig. Frey besitzt einen goldenen Eber, Gulünbursti, auf dessen Rücken er reitet, und Freyja besitzt ein Kampfschwein namens Hildeswin.

Auf der nächsten Ebene des Kenning ist Fehu jene Rune, die

das schöpferische Feuer repräsentiert, das aus Muspelheim hervorströmt. In seiner kreativen Form ist das Feuer von Muspelheim immer gegenwärtig. Dasselbe Feuer begegnet uns während der Ragnarök in seiner destruktiven Form, wenn Surt und die Söhne von Muspel die Welten zerstören und so den kosmischen Kreislauf vollenden. In seiner kreativen Form befruchtet das Feuer das uranfängliche Eis und aus dieser Vereinigung wird die kosmische Kuh Audhumla (wieder ein Rind) geboren. Diese ist die Verkörperung der Muttergöttin, die ihrerseits die Riesen und die Asen gebiert und alles Lebendige ernährt. Audhumla wird mit vielen Brüsten dargestellt, mit denen sie ohne Unterscheidung alle Lebewesen säugt. Riesen und Götter werden gleichermaßen von der uranfänglichen Kuh gestillt. Daher ist die Fehu-Rune vorwiegend von weiblicher Potentialität.

Auf Fehu bezieht sich auch die folgende Strophe des Havamal:

Vieh stirbt und Verwandte sterben, Jeder Mensch ist todgeweiht: Doch niemals stirbt der gute Ruf Von dem, der recht gehandelt hat. Vieh stirbt und Verwandte sterben, Jeder Mensch ist todgeweiht:

Doch ich kenne eins, das niemals stirbt,

Der Ruhm der großen Toten.

Hier begegnen wir der Idee des Reichtums in einem nicht-materiellen Sinn, nämlich als der gute Ruf, den jemand nach dem Tode hinterläßt. In der teutonischen Ethik war der gute Ruf einer Person ihr wertvollstes Gut und es wurde großer Wert auf das Ansehen gelegt, daß jemand nach seinem Tode genoß.

Der erste Zauber, den ich kenne,

Ist keinem Herrscher oder Menschen bekannt: HILFE ist sein Name, denn Hilfe kann er geben In Stunden der Sorge und der Angst.

Dies ist die Übersetzung des ersten Zauberspruchs, der sich im Havamal (Vers 138) befindet. Fehu ist eine der drei Runen, die in dem Zauberspruch enthalten sind. Aus dem Sigdrifumal stammt der folgende Vers:

Hilferunen sollst du kennen,

Wenn du einer Gebärenden behilflich bist, Zeichne sie auf ihre Hände, halte ihre Gelenke, Und rufe die Hilfe der Elfen herbei.

Dieser Vers steht mit dem Zauber in Einklang, der im Havamal erwähnt wird. In der Divination werden die Runen normalerweise auf einer weniger tiefgründigen Ebene des Kenning interpretiert, je nach der Ebene, auf der die Befragung durchgeführt wird. Im allgemeinen steht Fehu für die Fähigkeit des Individuums, Reichtum zu schaffen oder zu bewahren. Fehu bezieht sich auch auf die Kraft, die dem Individuum zur Zeit der Befragung zur Erlangung von Reichtum zur Verfügung steht. Etwa wenn der oder die Fragende seine/ihre gegenwärtige finanzielle Lage und mögliche zukünftige Entwick- lungen zu erfahren wünscht.

URUZ



Germanischer Name: Uruz

Angelsächsischer Name: Ur

Altnordischer Name: Ur

Lautwert: U

Traditionelle Bedeutung: Auerochse

Der Auerochse war eine mächtige Art von einheimischem Wildrind, die nun ausgestorben ist. Die Energie hinter dieser Rune ist die Lebenskraft der männlichen Potentialität, der unbewußte Drang zur Manifestation. Da die Energie von Fehu das aktive Element der Schöpfung ist, das Feuer von Muspelheim, wirkt das Feuer von Fehu auf die Energie von Uruz ein, die das Element Eis repräsentiert,

wodurch Leben entsteht. Uruz enthält die ursprüngliche Kraft der Erde, den unauslöschlichen Impuls zu sein, die Energie hinter den Formen der Natur, die alle Versuche der Zerstörung überlebt und sich in immer neuen Formen wiederherstellt, wenn die alten abgetragen sind. Daher ist die Energie von Uruz unzerstörbar, roh, primitiv und unvorstellbar stark. Uruz symbolisiert Stärke, Hartnäckigkeit, Ausdauer und Anpassungsfähigkeit an die

Veränderungen der Umwelt.

Auf einer höheren Ebene repräsentiert Uruz die heilende Kraft, einen mächtigen und stärkenden Prozeß physischer Regeneration. Es ist dies jene Energie, die sich entlang der Ley-Linien manifestiert. Fehu und Uruz stehen in enger Beziehung zueinander und haben beide mit Rindertieren zu tun. Sie sind ein Paar und arbeiten beide im Prozeß des Erschaffens und Aufrechterhaltens der Lebensformen auf derselben Ebene zusammen.

In den Tagen der alten Germanen mußten sich die jungen Krieger einer Mutprobe unterziehen, einer Prüfung, in der sie nur mit den einfachsten Waffen bewaffnet ausziehen, eigenhändig einen Auerochsen erlegen und als Beweis ihres Sieges seine Hörner mit nach Hause bringen mußten (diese Hörner waren als Trinkgeräte hoch bezahlt). Das Jagen und Töten eines Auerochsen war ein gefährliches Unternehmen, und die Erfolgschancen waren vermutlich nicht sehr groß. Aus dem Angelsächsischen Runengedicht erfahren wir:

Der Auerochse ist ein wildes Tier, Grimmig und mit großen Hörnern, Ein großer Wanderer durchs Moor, Der mit seinen Hörnern kämpft Und ein unerbittlicher Gegner ist .

Der Jugendliche, der diese Prüfung bestanden hatte, wurde im Stamm als erwachsener Mann und Krieger akzeptiert. Ähnliche Bräuche sind in Stammesgesellschaften auf der ganzen Welt verbreitet. Es war für den Stamm notwendig, die Starken von den Schwachen zu trennen, da das Überleben des Stammes von der Stärke seiner Krieger abhängig war.

Daher lehrt uns Uruz Geduld, Ausdauer, Mut und die Anwendung von Aggression zum rechten Zeitpunkt und unter den rechten Umständen. In der modernen Gesellschaft

wird Aggression ausschließlich als negative Kraft betrachtet. Die Menschen werden dazu ermutigt gefügig zu sein, und die Schwachen herrschen über die Starken, indem sie ihnen das Recht auf Stärke absprechen. Dennoch

kann Aggression auch als schöpferische Kraft betrachtet werden, eine Kraft, die überholte Formen zerstört und neue erschafft. Aggression ist ein Ausdruck des Überlebenstriebes, die unbewußte Kraft, die einen dazu zwingt, zu kämpfen und entgegen allen Hindernissen zu überleben. Wenn diese Kraft richtig angewendet wird, d.h. wenn sie durch persönliche Disziplin kontrolliert wird, dann macht sie uns zugleich flexibel und ausdauernd. In anderen Worten, Uruz ist der Wille zu leben, der ursprüngliche Impuls zu sein und zu werden. Im Deutschen und Holländischen bedeutet das Präfix *ur* soviel wie »ursprünglich« oder »alt« und wir finden diese Silbe auch im Namen einer der Nornen, Urd, wieder.

Uruz steht in enger Beziehung zur Idee des Wachstum durch Konflikt, zu Wettbewerb und der Überwindung von Hindernissen, zur Kraft, sich selbst zu behaupten und den eigenen Lebensraum zu verteidigen. Diese Interpretation ist auch auf die inneren Ebenen des Daseins anwendbar. In dieser Hinsicht symbolisiert Uruz die ursprüngliche, ungebändigte Kraft unserer eigenen Psyche, jene grundlegende Kraft, die sich, wenn wir mit ihr in Verbindung treten und sie unter die Kontrolle des Willens bringen können, in eine unerschöpfliche Quelle kreativer Energie verwandeln kann.

Auf einer subtilen Ebene kann die Kraft von Uruz auch in der Natur wahrgenommen werden, nämlich zu Beginn des Frühjahrs, wenn sich der Impuls zu neuem Wachstum regt.

Dieses Energiefeld kann in Bäumen gespürt werden, kurz bevor sie austreiben und sich die Energie sichtbar im Erscheinen der ersten Blätter manifestiert. Auf der Ebene der praktischen Arbeit ist Uruz jene Rune, die für Heilungen verwendet wird. Dabei kann sie mit anderen Runen kombiniert werden, worauf wir später noch zu sprechen kommen werden. Uruz verleiht jugendliche Kraft und fördert die Regeneration der physischen Gesundheit. Daher lautet der zweite Zauberspruch des Havamal:

Ich kenne einen zweiten, den die Menschensöhne lernen müssen,

Wenn sie wünschen, Blutegel (d.h. Heiler) zu sein.

Eine einfache und wirksame Technik, um die eigene Kraft in einem Augenblick, in dem man sie benötigt, zu steigern, besteht darin, ein Glas frisches Wasser zu nehmen und mit dem Zeige- und Mittelfinger eine Uruz-Rune über der Wasseroberfläche zu ziehen. Visualisiere die Rune in leuchtendem Rot und lade das Wasser mit der Kraft der Rune auf. Dabei kann es auch hilfreich sein, die Rune zu intonieren. Halte die Visualisation für einige Sekunden aufrecht und trinke dann das Wasser. Wenn das Wasser durch diese Methode aufgeladen worden ist, dann kann es sein, daß sich sein Geschmack verändert und leicht metallisch anmutet. Dies ist gut so, es bedeutet, daß der Zauber gewirkt hat!

In der Divination steht die Uruz-Rune für das Ausmaß deiner Kraft, sowohl auf physischer wie auch auf psychologischer Ebene. Sie kann neue Möglichkeiten aufzeigen und ermutigend wirken. Manchmal kann sie auf ein bestehendes Risiko hinweisen. Eine umgekehrte Uruz-Rune würde dann bedeuten, daß das Risiko nicht eingegangen werden sollte. Im allgemeinen rät eine umgekehrte Uruz- Rune zur

Vorsicht, da man sich in einer Position der Schwäche befindet.

Die Uruz-Rune steht in Verbindung mit dem Gott des Donners, Thor.

THURISAZ



Germanischer Name: Thurisaz

Angelsächsischer Name: Thorn

Altnordischer Name: Thurs

Lautwert: Th

Traditionelle Bedeutung: Riese

Thurisaz ist die dritte Rune des ersten Aett und ihr Element ist das Feuer. Der traditionelle Name dieser Rune, *Thurisaz,* ist ein sehr alter Name für Thor, der in der Literatur gemeinsam mit den Namen *Wodenaz* und *Teiwaz* auftritt. Thurisaz bedeutet »Riese«. Dies ist bis ins

moderne Isländisch erhalten geblieben, in dem das Wort *Thurs* noch immer Riese bedeutet. Von den Christen wurde dieses Wort mit »Dämon« übersetzt - ihre übliche Methode der Propaganda gegen alles, was sie zu eliminieren suchten. Thurisaz repräsentiert sowohl Thor als auch die Riesen. Thor hat mit den Riesen einige Eigenschaften gemeinsam und ist der einzige der Asen, der den Riesen an physischer Stärke gleichkommt. In der nordischen Mythologie stehen die Riesen für die Kräfte des Chaos, und Thor ist der Gott, der diese Kräfte unter Kontrolle hält.

Die angelsächsischen Christen verfälschten das Wissens um diese Rune weiter, indem sie sie zu *thorn* (»Dorn«) umbenannten. Vermutlich wußten sie genau, was sie taten, wenn man die enormen Kräfte in Betracht zieht, die in dieser Rune enthalten sind.

Das Angelsächsische Runengedicht sagt über diesen Dorn:

Der Dorn ist sehr scharf: ein böses Ding

Für jeden, der nach ihm greift, äußerst schmerzhaft

für jeden Mann, der sich auf ihn legt.

Hier werden wir gewarnt, daß die Thurisaz-Rune gefährlich ist. Dies stimmt in den meisten Fällen, wie meine eigene Erfahrung oft gezeigt hat. Die Thurisaz-Rune ist das mächtigste Hilfsmittel für alle runischen Schadenszauber, doch ist sie so zweischneidig, daß sie sehr leicht und schnell zurückschlagen kann. Andererseits ist sie auch ein ebenso mächtiger Schutz. Die meisten der Runen treten entweder in einer neutralen, ausgewogenen Position auf, wie im Falle der nicht-umkehrbaren Runen, oder aber in einer positiven (aufrechten) oder negativen (umgekehrten) Position, woraus die Bedeutung der Rune in einer Befragung abgelesen

werden kann. Dies gilt nicht für Thurisaz! Obwohl sie wendbar ist und daher immer klar definiert werden sollte, ob sie in ihrem positiven oder negativen Sinn verwendet wird, funktioniert sie nicht auf die gleiche Art wie die meisten Runen. Thurisaz ist entweder aktive, nach außen gerichtete Energie, oder passive Thurisaz-Energie, die nach innen gerichtet oder im eigenen Inneren enthalten ist. Die Energie von Thurisaz ist zugleich neutral und von unvorstellbarer Kraft. Ein Freund, der über diese Rune meditierte, empfing das innere Bild einer atomaren Explosion, was das Potential von Thurisaz gut veranschaulicht.

In erster Linie ist diese Rune eine Trägerrune, die mit den verschiedensten anderen Runen kombiniert werden kann, um die Effektivität einer Arbeit zu erhöhen. Die Kraft von Thurisaz ist leicht verfügbar und die beste Art, sie zu invozieren, geschieht durch Emotionen — gleich welcher Natur diese Emotionen auch sein mögen. Je mehr Emotion in eine Arbeit investiert wird, um so erfolgreicher wird diese Arbeit sein. Doch sei achtsam: Thurisaz ist vermutlich die gefährlichste Rune im gesamten Futhark. Vielleicht ist dies der Grund, warum andere Runenschriftsteller mit ihren Informationen über diese Rune oft sehr sparsam umgegangen sind.

Einige meiner Gesinnungsgenossen haben mir vorgeworfen, daß ich in meinen Beschreibungen der Runen oft zu viel Wissen preisgebe. Auch wenn ich ihr ernstgemeintes Anliegen verstehe, so glaube ich doch, daß es auf lange Zeit für die Menschen besser ist, wenn dieses Wissen mehr oder weniger wahllos verbreitet wird. Darüber hinaus habe ich nicht das Gefühl, daß ich das Recht hätte, zu entscheiden, was gelehrt werden darf und was zurückgehalten werden sollte. Ich glaube, daß jedes Individuum das Recht auf alle verfügbaren Informationen hat, und ich vertraue auf unsere

innere Fähigkeit, verantwortungsvoll zu handeln. Was alle anderen betrifft, so besitzen die Runen sehr gute innere Wächter, sodaß ein Mißbrauch relativ unwahrscheinlich ist.

Wie wir zuvor bereits gesehen haben, repräsentieren die ersten beiden Runen des Futhark, Fehu und Uruz, mehr oder weniger unbewußte dynamische Kräfte. Auf das menschliche Bewußtsein bezogen, befindet sich die dritte Rune, Thurisaz, sozusagen an der Grenze zum Bewußtsein: Sie ist weder vollständig unbewußt, noch vollständig bewußt wie die nächste Rune, Ansuz, die das Bewußtsein repräsentiert. Deshalb ist der Begriff »Unterbewußtsein« für Thurisaz recht zutreffend. Die Thurisaz-Rune bezieht sich auf jene Ebenen des Unterbewußtseins, die leicht zugänglich sind. In seiner negativsten Form steht Thurisaz für den Schatten im Unbewußten, jene Anhäufung von Unrat aus verdrängten und unbewältigten Inhalten, die sich im Laufe unseres Lebens angesammelt haben oder uns von unserer Umgebung und sozialen Umständen aufgebürdet worden sind. Wie jedoch allen Tiefenpsychologen bekannt ist, kann dieser Schatten, sobald er anerkannt und in das Bewußtsein des Individuums integriert wurde, sehr wertvoll sein und zu einer Kraftquelle und zu einem zuverlässigen Verbündeten werden. Daher kann die Thurisaz-Rune als »wahrer Wille« in noch nicht verwirklichtem Zustand betrachtet werden.

Ein anderer Aspekt der Thurisaz-Rune ist ihre sexuell-libidinöse Natur. Die Form der Rune ist eindeutig phallisch und ein starkes Fruchtbarkeitssymbol. Thor selbst ist ein Gott, der viel mit Fruchtbarkeit zu tun hat. Sein Hammer ist ein unmißverständliches Symbol lebensspendender Fruchtbarkeit und die Form der Thurisaz-Rune ähnelt einem Hammer. Die ältesten Vorstellungen über unsere Götter waren wesentlich stärker auf Fruchtbarkeit bezogen als auf

ihre kriegerischen Aspekte, die sich erst später entwickelten. Die Assoziation von Thurisaz mit Fruchtbarkeit wird auch dadurch bestärkt, daß Thurisaz der dritte dynamische Aspekt der Kraft der Fruchtbarkeit ist und so mit den beiden vorhergegangenen Runen, Fehu und Uruz, in Verbindung steht. Die Thurisaz-Rune repräsentiert die Kombination, oder vielmehr das Ergebnis des Zusammenspiels von Fehu und Uruz. In unserer Mythologie wurde aus der Vereinigung von Muspelheim und Niflheim, die die Kräfte des Feuers und des Frostes symbolisieren, das erste Lebewesen, die Kuh Audhumla, geboren. Das nächste Wesen, das erschaffen wurde, war ein Riese namens Ymir.

Wenn wir uns vergegenwärtigen, daß Thurisaz »Riese« bedeutet, dann wird offensichtlich, daß es eine logische Abfolge der Runen gibt, einen Grund, warum sie sich im Futhark in gerade dieser Reihenfolge befinden. Es grenzt fast an ein Wunder, daß das tiefere Verständnis der vielschichtigen Bedeutungen der Thurisaz-Rune von den Christen erfolgreich verschleiert werden konnte. In ihrer lebensfeindlichen Haltung gegenüber allen natürlichen Kräften war jene Kraft, die sie für die gefährlichste hielten, natürlich die der Sexualität. Die volle Kraft und Bedeutung der Energie, die Psychologen Libido nennen und die wesentlich mehr als bloß Sex umfaßt, ist genau jene Energie, die in der Thurisaz-Rune enthalten ist.

In der Divination und in tiefenpsychologischen Beratungen ist eine umgekehrte Thurisaz-Rune oft ein Anzeichen für Blockaden der schöpferischen Energien und für alle Arten von einschränkenden Kräften im Unbewußten. Andere Runen, die in einer solchen Sitzung auftreten, können Mittel und Wege aufzeigen, wie mit diesen Blockaden auf konstruktive Weise umgegangen werden kann.

In magischer Hinsicht ist Thurisaz eine ausgezeichnete

Verbindungsrune oder das, was in unserer Kunst als »Heerfessel« bezeichnet wird. Wenn sie geschickt mit einigen anderen Runen kombiniert wird, dann kann sie verwendet werden, um feindliche Handlungen zum Stillstand zu bringen und alle negativen Energien zu ihrem Ausgangspunkt zurückzuschicken.

Im Havamal (140. Strophe) steht geschrieben:

Ich kenne einen dritten: Im Getümmel der Schlacht

Wenn meine Not nur groß genug ist,

Wird er die Klingen der feindlichen Schwerter stumpf machen

So daß ihre Waffen keine Wunden mehr schlagen.

Natürlich trifft dies heute eher auf metaphorische Waffen wie Zunge oder Feder als auf wirkliche Waffen wie Schwerter oder Speere zu. Die Aussage »Wenn meine Not nur groß genug ist« hat eine zweifache Bedeutung: Erstens muß sich die Person, die den Zauber verhängt, in einer so verzweifelten Situation befinden, daß keine Alternative zu einer derartigen Handlungsweise offenbleibt. Erst wenn die den Zauber aussendende Person »mit dem Rücken zur Wand« steht, wird sie dazu fähig sein, jene psychische Energie aufzubringen, die für die erfolgreiche Durchführung einer solchen Arbeit nötig ist. Zweitens nennt das Zitat aus dem Havamal eine weitere Rune, »Not« oder Nauthiz, die in Kombination mit Thurisaz in Arbeiten dieser Art normalerweise recht gute Dienste leistet.

Die verschiedenen Energieformen, die die Thurisaz-Rune verkörpert, werden detailliert in der Sage von Siegfried und im Märchen von der schlafenden Schönen beschrieben, das

im Holländischen *Doornroosje* und im deutschen »Dornröschen« heißt. Im Sigdrifumal verwendet Odin einen ^cnlafdorn, um Sigdrifa in den Schlaf zu schicken, und beraubt sie dadurch ihrer Unsterblichkeit. Das gleiche geschieht in Wagners »Ring«, in dem Wotan Brünhild in den Schlaf schickt, um sie dafür zu bestrafen, daß sie als sein wahrer Wille agiert hat. Wie bereits erwähnt, ist eine Eigenschaft der Thurisaz-Rune ihr Aspekt als wahrer Wille. Indem Wotan seinen ursprünglichen Befehl, Sigmund zu retten, widerruft, verleugnet er seinen wahren Willen und unterwirft sich dem Willen seiner Begleiterin Frigg, die in diesem Fall die konventionelle Meinung repräsentiert. Brünhild erkennt dies und handelt sofort. Unglücklicherweise sind ihre besten Absichten zum Scheitern verurteilt, da Wotan eingreift und nun selbst Sigmund tötet. Zur Rache schickt der Gott Brünhild in den Schlaf, um sie so

ihres bewußten Willens zu berauben. Auf ihren eigenen Wunsch umgibt Wotan den Ort, an dem sie schläft, mit einem Ring aus Feuer.

Im Märchen vom Dornröschen sticht sich die Heldin an einer Spindel in den Finger und fällt in einen hundertjährigen Schlaf. Um sie zu erreichen, muß sich der Held seinen Weg durch einen dichten Wall von Dornen schlagen.

In beiden dieser Geschichten begegnen wir der Thurisaz-Rune als Mittel zum Schutz, ähnlich wie der Dorn die Rose beschützt. Wir begegnen ihr aber auch in ihrer gegenteiligen Form, nämlich als Phallussymbol, da Brünhild durch das Walten von Thurisaz ihre Unsterblichkeit verliert, was durch den Verlust ihrer Jungfräulichkeit an Siegfried symbolisiert wird. Als Jungfrau verkörpert Brünhild die

unabhängige und unsterbliche Göttin, indem sie sich jedoch einem Mann unterwirft, verliert sie ihren unsterblichen Aspekt und ihr Schicksal wird mit dem seinen verknüpft.

Im Märchen von Dornröschen ist der Dorn ein Symbol der schöpferischen maskulinen Energie, während die Rose, psychologisch ausgedrückt, das gegenteilige Symbol darstellt. In der Sage von Siegfried ist Brünhild von einem Ring aus Feuer umgeben, den niemand außer der tapferste Held zu durchbrechen wagt. Ein Ring aus Thurisaz-Runen, die um einen Kreis gezogen werden, hält mit Sicherheit jeden unerwünschten Einfluß ab.

ANSUZ



Germanischer Name: Ansuz

Angelsächsischer Name: Os

Altnordischer Name: Ass

Lautwert: A

Traditionelle Bedeutung: Ein Gott

Dies ist die vierte Rune des Futhark. Während Thurisaz die

Kräfte des Chaos verkörpert, repräsentiert Ansuz die Kräfte der Ordnung, deren Verteidiger in unserer Mythologie die Asen sind. In der nordischen Kosmologie wurde nach der Erschaffung des Riesen Ymir (Chaos) ein weiteres Wesen erschaffen, Buri, der Vorfahre der Asen (Ordnung).

Buri war der Vater des Borr, doch wird nicht erwähnt, wer Borrs Mutter war. Borr heiratete Bestla, die ebenfalls zur Rasse der Riesen gehörte. Daraus läßt sich ersehen, daß es zwischen den entgegengesetzten Kräften des Chaos (Riesen) und der Ordnung (Asen) ein gewisses Maß der Integration und Zusammenarbeit gibt. Die nordische Kosmologie ähnelt in dieser Hinsicht manchen Gegensatzkonzepten aus anderen Teilen der Welt, etwa dem chinesischen Yin-Yang.

Aus der Vereinigung von Borr und Bestla entstand eine Dreiheit: Odin, Wili, und We, die jedoch normalerweise als Einheit betrachtet werden. (Jene, die mit dem Hexenkult vertraut sind, werden bemerken, daß im Norden neben einer dreifachen Göttin auch das Konzept eines dreifachen Gottes bekannt ist). Es muß nicht erst gesagt werden, daß unser Konzept einer männlichen Dreiheit wesentlich älter als das der christlichen Dreifaltigkeit ist. Diese Integration der Kräfte der Ordnung und des Chaos erklärt auch, warum Odin, obgleich er ein Gott der Ordnung ist, auch ein gewisses Element des Chaos in sich birgt und dazu tendiert, unkonventionelle Mittel einzusetzen, um seine Ziele zu erreichen.

Die Ansuz-Rune repräsentiert Bewußtsein, Intelligenz, Kommunikation und Verstand. Das Element von Odin, der Gotteskraft hinter dieser Rune, ist die Luft. Luft ist ein allgegenwärtiges Medium, das für alle Lebewesen notwendig ist. Es ist die Luft, die Klänge hörbar macht. In einer Umgebung ohne Luft könnten Klänge nicht gehört

werden. Deshalb ist Klang ein weiterer esoterischer Aspekt der Ansuz-Rune, von den Klängen der Natur bis zum Gebrauch der Stimme als Kommunikationsmittel zwischen Menschen. Der magische Gebrauch von Klang zur Bewußtseinserweiterung und das Intonieren von Runen, bei dem der Klang eng mit dem Atem verbunden ist, können erstaunliche Resultate erbringen.

Ein höchst magischer Klang ist der Klang des Windes. In Holland kann man Odin, den Gott des Windes, laut und deutlich hören, dennoch ist er wenig bekannt und geachtet. Als ich ein Kind war,

machte das Heulen des Windes, vor allem im Herbst, einen besonderen Eindruck auf mich. Weiters ist der Wind bei der Verbreitung des Samens von Pflanze zu Pflanze hilfreich, was zeigt, daß er auch ein Medium der Fruchtbarkeit ist, um nur einen anderen Aspekt der Kommunikation aufzuzeigen. Ideen entstehen und werden durch Kommunikation verbreitet. Die neuen Dimensionen des Wissens, die sich uns eröffnen, wenn wir mit einem gleichgesinnten Individuum über die Runen sprechen, veranschaulichen den kommunikativen Aspekt von Odin als Kraft des Bewußtseins.

Im Angelsächsischen Runengedicht heißt es:

Der Mund ist der Ursprung aller Rede,

Eine Stütze der Weisheit und die Gabe der Räte,

Sowie für jedermann Ermunterung und Segen.

Die Sprache ist eines von Odins Attributen, wie die Poesie und der zuvor erwähnte magische Gebrauch des Klangs. Es

ist kein Zufall, daß Odin, der Gott der Worte und der Kommunikation, der Menschheit das Wissen um die Runen verliehen haben soll. Die Philosophie der nordischen Tradition geht davon aus, daß wir Nachfahren der Götter sind, und in dieser Hinsicht bezieht sich die Ansuz- Rune auch auf unsere Vorfahren.

Auf einer höheren Ebene repräsentiert Ansuz jene Lebenskraft, die im Osten »Prana« und von verschiedenen deutschen Autoren »Od« oder »odische Energie« genannt wird. Der alte isländische Name für diese Energie wird in der 19. Strophe der Wöluspa erwähnt:

Sie hatten keinen Atem, kein Blut und keine Sinne, Besaßen weder Sprache noch lebendiges Aussehen, Da gab Odin ihnen Atem, Hoenir die Sinne,

Blut und lebendiges Aussehen verlieh Lodur.

Im isländischen Original steht für Atem das Wort *Ond,* das soviel wie »Lebensatem« bedeutet. Dieser ist das Geschenk Odins.

Auf der Ebene der praktischen Arbeit ist Ansuz das Gegengewicht zu Thurisaz. Während Thurisaz zum Fesseln verwendet wird, kann Ansuz verwendet werden, um Fesseln zu sprengen. Der vierte Zauberspruch des Havamal lautet:

Ich kenne einen vierten: Er wird mich schnell befreien,

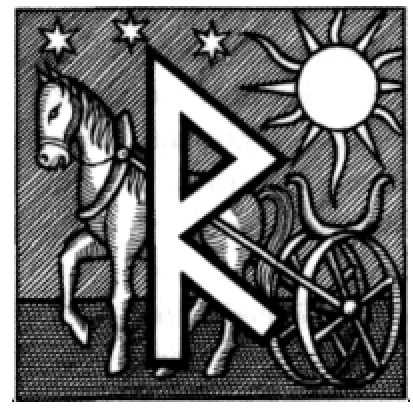
Wenn Feinde mich in Ketten legen,

Ein Ruf, der die Füße von den Fesseln befreit

Und die stärksten Bänder von den Händen sprengt.

Die Ansuz-Rune kann also verwendet werden, um sich aus Fesseln zu befreien. Diese Regel gilt auch für psychische Fesseln wie Ängste oder Phobien im Unbewußten des Individuums, die seine persönliche Weiterentwicklung oder seinen spirituellen Fortschritt behindern. Diese Fesseln können auch Hindernisse sein, die einer erfolgreicheren Karriere im Weg stehen.

RAIDO



Germanischer Name: Raido

Angelsächsischer Name: Rad

Altnordischer Name: Reid

Lautwert: R

Traditionelle Bedeutung: Reiten

R. W. V. Elliott übersetzte diese Rune mit »Reiten« oder »Reise«, was in allen Runenkreisen als allgemeingültige Interpretation der Bedeutung

dieser Rune akzeptiert wird. Der Symbolismus des Reitens

verweist darauf, etwas in Bewegung zu versetzen oder in Gang zu bringen, Situationen in die Hand zu nehmen, die Kontrolle zu bewahren, die Initiative zu ergreifen, ein neues Unternehmen zu beginnen, Entscheidungen zu treffen oder den Lauf einer Handlung zu bestimmen.

Rad, der angelsächsische Name dieser Rune, ist mit dem deutschen *Rat* und dem holländischen *Raad* verwandt, die beide soviel wie »Ratschlag« oder »Beratung« bedeuten, was ebenfalls eine der Bedeutungen von Raido ist. In einer Befragung kann Raido nützliche Ratschläge geben. Der Vorstand einer Gemeinschaft wird oft »Rat« genannt, womit die Versammlung der zu Rate Sitzenden gemeint ist. Es gibt noch ein weiteres Wort gotischen Ursprungs, *raiht,* das meiner Ansicht nach ebenfalls mit Rad oder Raido in Verbindung steht. Dieses Wort lautet im Englischen *right* und im Deutschen *Recht,* das von ihm abgeleitete Verb heißt *richten,* d.h. Recht zu sprechen, Verhandlungen zu leiten und Urteile zu fällen. Eine Person, die dies tut, heißt im Holländischen *Rechter* und im Deutschen *Richter. Raiht* steht auch mit der Institution des Königtums in Verbindung. In früherer Zeit war es die Aufgabe der Könige, darüber zu urteilen, was recht und unrecht ist. Das lateinische Wort für König, *rex,* ist von der gleichen Wurzel wie *raiht* abgeleitet. Daraus läßt sich ersehen, daß Raido eine Rune ist, die sich auf Führungsqualitäten und einen hohen Stand bezieht. In den alten Zeiten war Adel nicht etwas, das automatisch durch die Geburt erlangt wurde. Vielmehr war der Adelsstand eine Position, die durch besondere Verdienste erlangt oder innegehalten wurde und moralische Verantwortlichkeit und Integrität verlangte. Das holländische Wort *Ridder* und das deutsche Wort *Ritter* beziehen sich eben- falls auf Raido. Das traditionelle Bild des Ritters wird meist mit den oben erwähnten Tugenden von ehrenhafter Führung und tapferem Verhalten assoziiert. Raido bezieht sich auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dem

Respektieren der Rechte der anderen Stammesangehörigen und der Bewah- rung der eigenen individuellen Rechte. »Stamm« muß im alten Sinn verstanden werden, d.h. als Gemeinschaft von Menschen gleicher Abstammung, die mehr oder weniger die gleichen sozialen und spiritiuellen Werte teilen.

Wenn wir diese Ideen weiterverfolgen, gelangen wir zur magischen und tiefenpsychologischen Interpretation der Raido-Rune. Die magische Bedeutung dieser Rune bezieht sich auf die Fähigkeit, sich innerhalb der eigenen natürlichen Grenzen zu bewegen und in der Folge zu erkennen, wo diese Grenzen liegen. Die Rune bezieht sich auch auf die Fähigkeit, bewußte Entscheidungen zu treffen und auszuführen. In magischen Arbeiten kann die Raido-Rune verwendet werden, um Kontrolle über die eigene Situation zu erlangen, um Dinge in Ordnung zu bringen oder sie dem eigenen Willen zu unterwerfen. Das Konzept des Willens wird dabei im thelemitischen Sinn verstanden, d.h. als höherer magischer Wille.

In Raido enthalten sind auch Ideen wie Freiheit und Verantwortlichkeit gegenüber sich selbst (auch wenn diese in Widerspruch zu den in der heutigen Gesellschaft gültigen Normen stehen sollten), die dem persönlichen Gewissen entsprechenden Auffassungen von Recht und Unrecht, sowie der Mut, nach diesen Richtlinien zu handeln. Mit der Kraft von Raido zu arbeiten bedeutet daher, sich des eigenen Weges im Leben bewußt zu werden, selbst zu entscheiden, zu reiten und nicht geritten zu werden. Soweit es möglich ist, Herr der eigenen Umstände zu sein, das Ausmaß dieser Herrschaft beständig zu erweitern und schließlich eine bewußte Wahl jener Richtung zu treffen, die man für sich selbst einzuschlagen wünscht. Inwieweit man dabei selbst geritten wird, hängt allein von der eigenen magischen Kontrolle ab, d.h. von der bewußten Kontrolle des Ego,

genauso wie ein Reiter sein Pferd im Griff hat oder ein Lenker sein Fahrzeug.

Eine umgekehrte Raido-Rune bedeutet meist das Gegenteil von dem, was sie in ihrer aufrechten Position bedeutet: das Gegenteil von Recht oder daß irgend etwas falsch ist. Manchmal tritt dies in einer Befragung als buchstäbliche Warnung auf, besonders wenn die Fragestellung bereits eine bestimmte Wahl oder Entscheidung beinhaltet. Eine umgekehrte Raido-Rune sagt uns dann unmißverständlich: »Vorsicht, das ist falsch! Nimm einen anderen Weg!« Auf einer komplexeren psychologischen Ebene verweist eine umgekehrte Raido-Rune oft auf die Herrschaft von Einflüssen, die außerhalb der persönlichen Kontrolle liegen. Je mehr man äußeren Umständen erlaubt, einen zu beherrschen und die Oberhand über das eigene Leben zu gewinnen, um so mehr erzeugt man Schwäche und einen Mangel an Durchsetzungsvermögen, einen leeren Raum, ein Vakuum. Wenn diese Schwäche oder dieses Vakuum einmal geschaffen worden ist, dann können sehr leicht andere Dinge an seine Stelle treten und die Herrschaft übernehmen. Diese »anderen Dinge« können negative Einflüsse aus dem eigenen Unbewußten oder eine andere Person mit einem stärkeren Willen sein, die die Herrschaft über dein Leben übernimmt.

Aus den vorangegangenen Erklärungen läßt sich ersehen, daß Raido eine Rune der Ordnung ist (ich würde sogar sagen, von Recht und Ordnung, hätte dieses Konzept in der heutigen Gesellschaft nicht den negativen Beigeschmack der Aufrechterhaltung staatlicher Autorität, anstatt der geordneten Zyklen und Gesetze der Natur). Wie bereits im Abschnitt von Ansuz erwähnt, erschufen die Asen aus dem Chaos Ordnung, was auch durch die 5. und 6. Strophe der

Wöluspa veranschaulicht wird:

Die Sonne, Schwester des Mondes, kam vom Süden her,

Ihr rechter Arm lag um des Himmels Rand, Sie hatte keine Ahnung, wo ihr Wohnort war, Auch der Mond wußte nicht seinen Platz, Und die Sterne kannten nicht den ihren.

Da saßen die Hohen Götter und Herrscher

In der Halle des Gerichts zu Rate:

Der Nacht und dem Abend gaben sie Namen,

Benannten den Morgen und den Mittag,

Mittwinter und Mittsommer zur Bezeichnung des Jahrs.

Diese Verse aus der Wöluspa berichten, daß die Götter der Sonne und dem Mond ihre geordneten Laufbahnen zuwiesen und damit die Einteilung der Zeit in Tag und Nacht sowie die Jahreszeiten festlegten. So besteht die erste Handlung der Götter darin, aus dem Chaos Ordnung zu schaffen. Die Vorstellung der kreisförmigen Bahnen von Sonne und Mond um die Erde ruft das Bild eines Rades wach. Das deutsche und holländische Wort »Rad« entspricht genau dem angelsächsischen Namen für diese Rune. In der 6. Strophe der Wöluspa heißt es: »Der Nacht und dem Abend gaben sie Namen, benannten den Morgen und den Mittag, Mittwinter und Mittsommer zur Bezeichnung des Jahrs.«

So schufen die Götter eine übersichtliche Einteilung des Jahres, und in den meisten magischen Traditionen findet man eine Unterteilung des Jahres in acht gleiche Teile, was an ein Rad mit acht Speichen erinnert. Diese acht Speichen stehen mit den acht Himmelsrichtungen in Verbindung, die

den vier Jahreszeiten und den vier Kardinalpunkten entsprechen, an denen die acht Feste des heidnischen Jahres begangen werden: zwei Sonnwenden und zwei Tagundnachtgleichen sowie die vier anderen Feste, die Lammas, Samhain, Lichtmeß und Beltane genannt werden. Darüber hinaus kann dieses Rad mit seiner achtfachen Unterteilung in einer runischen Divination als Alternative zum bekannteren Zwölfhäusersystem verwendet werden, zumal eine achtfache Unterteilung eher der nordischen Mythologie entspricht. Das runische Futhark wird selbst in drei Gruppen zu je acht Runen, die Aettir, unterteilt, und auch Sleipnir, Odins Pferd, besitzt acht Beine. In fast allen magischen Traditionen wurden diese Feste mit religiösen Zeremonien und Ritualen gefeiert. Überreste dieser heidnischen Feste, die das christliche Zeitalter überlebt haben, sind das Julfest (Weihnachten) und Ostern. Während des Julfestes wird im Osten Hollands ein brennendes achtspeichiges Rad von einem Hügel gerollt, um so die Rückkehr der Sonne zu feiern.

Raido ist jedoch nicht nur eine Rune der kontrollierten Bewegung und der Lenkung, sondern auch eine Rune der sich wiederholenden Bewegung und daher des Rituals. Diesen Aspekt der Raido- Rune erwähnt Edred Thorsson in seinem *Handbuch der Runenmagie.* Es wäre jedoch interessant, über diese Information hinaus mehr über den Gebrauch von Ritualen und deren Bedeutung innerhalb der nordischen Tradition zu erfahren. Rituale sind wiederholte Abfolgen von Handlungen, die dazu bestimmt sind, eine spezifische Wirkung auf das menschliche Bewußtsein auszuüben. Sie sind psychologische Mittel, die verwendet werden, um das weltliche Bewußtsein auszuschalten und den Geist auf eine subtilere Schwingungsebene zu erheben, Ein gut konstruiertes Ritual kann einen bestimmten Raum und eine bestimmte Zeit für eine magische Arbeit reinigen, sodaß keine äußere Störung auftritt. Darüber hinaus ist es

ein Mittel zu magischer Kontrolle, die, wie wir bereits gesehen haben, eine der Bedeutungen der Raido-Rune ist.

Im Angelsächsischen Runengedicht lautet der Vers zu Raido folgendermaßen:

Reiten in der Halle

Ist für jeden Krieger angenehm,

Doch mühevoll für jeden Mann,

27

Der auf dem Rücken eines starken Pferdes sitzt

Und einen meilen weiten Weg zurücklegt.

Die Bedeutung dieses Verses ist unklar. Möglicherweise ist er eine zensierte Fassung eines älteren, unzüchtigeren Verses. Der Ausdruck »Reiten in der Halle, ist für jeden Krieger angenehm« könnte auch gut eine sexuelle Anspielung sein.

Auf einer sehr esoterischen Ebene kann Raido auch für schamanische Reisen in die Unterwelt verwendet werden. Unsere Mythen berichten, daß Hermod, ein weiterer Sohn Odins, nach dem Tod Balders nach Hel ritt, um dort die Bedingungen für Balders Rückkehr auszuhandeln. Dieser Ritt nach Hel dauerte neun Tage und neun Nächte, dieselbe Zeit wie Odin am Yggdrasil hing, *Ygg ist* ein anderer Name für Odin und *drasil* wird normalerweise mit »Pferd« oder »Streitroß« übersetzt. Im altnordischen Kenning bedeutet Yggdrasil auch »Galgenbaum«. Dies bezieht sich auf den zugegeben barbarischen Brauch unserer Vorfahren, ihre Feinde als Opfer an Odin zu erhängen, wenngleich ein

mildernder Umstand der ist, daß sie ihre Gefangenen nicht für zwanzig Minuten oder länger leiden ließen, sondern es allgemein Brauch war, sie mit einem Speer zu töten, sobald sie am Galgen hingen. Der neun Tage und neun Nächte dauernde Ritt nach Hel und die neun Tage und neun Nächte von Odins Prüfung am Baum deuten auf eine alte nordische Initiationspraxis hin.

Hermods Ritt nach Hel steht offensichtlich mit Raido in Verbindung. Tatsächlich ist Raido eine Rune, von der man annehmen kann, daß sie die Fähigkeit zu Reisen in andere Bereiche des Bewußtseins verleiht, zumal Raido auch für die Fähigkeit zu Reisen in andere Bereiche der Wirklichkeit steht (die in der nordischen Mythologie als die neun Welten dargestellt werden). So könnte Raido in Kombination mit Ehwaz etwa als Vehikel für eine Reise nach Hagalaz, ins Reich der Unterwelt, verwendet werden. Mehr davon später, wenn wir Ehwaz und Hagalaz besprechen.

KENAZ



Germanischer Name: Kenaz

Angelsächsischer Name: Cen

Altnordischer Name: Kaun

Lautwert: K

Traditionelle Bedeutung: Fackel, Licht

Im Angelsächsischen Runengedicht lautet der Vers zu Kenaz: *Die Fackel ist den Lebenden vertraut,*

Eine Flamme, leuchtend und strahlend,

Die immer brennt, wenn das königliche Volk

Zur Ruhe drinnen weilt.

Die meisten Runenpraktiker geben die Bedeutung der Kenaz-Rune mit »Fackel« wieder, die immer als Symbol des Wissens, des Bewußtseins und des Intellekts betrachtet worden ist. Kenaz bedeutet »wissen«, genauso wie das aus dem englischen Dialekt stammende Verb *ken* und das holländische und deutsche Wort »kennen«, die alle »wissen«, »mit etwas vertraut sein« bedeuten. Damit ist jedoch nicht nur »wissen«, sondern auch »zu etwas fähig sein« gemeint. Ein anderes deutsches und holländisches Wort, das mit Kenaz verwandt ist, ist das Wort *Kunst,* das dem englischen *cunning* (List, Geschicklichkeit) entspricht. Die Kenaz-Rune bezieht sich auf die Fähigkeit, zu suchen, zu finden, zu erkennen und anzuwenden. Darüber hinaus verweist sie auf den Prozeß des Lernens und des Lehrens. Der grundlegendste Aspekt von Kenaz ist die Fackel, d.h. die Fackel des Wissens, die an die nächste Generation von *kin* oder *cyn* weitergegeben wird - beides Wörter angelsächsischen Ursprungs, die mit Kenaz verwandt sind und im wesentlichen Mitglieder derselben Sippe oder Blutsverwandte be- zeichnen. In einem weiteren Sinn kann man unter *kin* auch gleichgesinnte Menschen mit derselben Abstammung verstehen. Das altenglische Wort *cyning* ist

ebenfalls mit Kenaz verwandt. *Cyning* bedeutet »König«, das »königliche Volk«, das im Angelsächsischen Runengedicht erwähnt wird.

28

Nach der esoterischen Überlieferung mußte der König ein Nachfahre von Wotan sein und als Brennpunkt der kollektiven Volksseele agieren, da der König der Fackelträger des Bewußtseins und Gewissens seines Volkes war. In anderen antiken Mysterientraditionen, etwa im alten Ägypten, finden wir ebenfalls Hinweise darauf, daß der König zugleich der Hohepriester der Mysterien war.

Auch wenn der Großteil unseres alten Wissen verlorengegangen ist, so gibt es dennoch keinen Grund zur Annahme, daß es nicht auch in den ältesten Traditionen unseres Volkes eine ähnliche Praxis gegeben haben könnte. In einer zeitgemäßeren Interpretation könnte die Königswürde, von der im Runengedicht die Rede ist, auch in einem spirituellen Sinn verstanden werden und auf jene Eingeweihten verweisen, die die spirituellen Nachfahren Odins sind und kraft ihres esoterischen Wissens die Fackel der Erleuchtung hochhalten. Kenaz symbolisiert das innere Licht, die Gewißheit, daß man von Göttern, Königen und Stammesführern abstammt, sowie die Verantwortung, diese Fackel auch an die nächste Generation oder andere Menschen weiterzugeben, um ihr Licht durch das Lehren zu verbreiten.

Auf psychologischer Ebene sind die Merkmale von Kenaz Klarheit des Denkens, Einsicht, Selbsterkenntnis, angeborenes oder ererbtes Wissen, Selbstvertrauen, Glaube an die eigene Intuition, sowie Konzentration und beharrliche Anstrengung. Während Raido jene Rune ist, die uns auf den rechten Weg führt, erleuchtet Kenaz diesen Weg mit seinem

Licht, sodaß wir immer wissen, wohin wir gehen. Gemeinsam können uns diese Runen die richtige Richtung weisen.

Das Element der Rune ist Feuer in kontrolliertem Zustand, das Feuer des Enthusiasmus und der Inspiration. Einer der Götter, die bei der Arbeit mit Kenaz erfolgreich angerufen werden können, ist Heimdall. Heimdall ist als der »leuchtende Ase« bekannt. Er ist jener Ase, der seinem menschlichen Nachfahren Kon die runischen Mysterien lehrte (dies wird im *Merkgedicht von Rig* erwähnt, einem der Gedichte der Edda, deren Studium für ein gründliches Wissen im Umgang mit den Runen unerläßlich ist). Es war Heimdall, der den Menschen in Midgard die Runen lehrte.

Die magischen Anwendungsmöglichkeiten dieser Rune sind sehr unterschiedlich. Die naheliegendste Verwendung ist die zur Erlangung von Wissen, d.h. von okkultem Wissen. In der Divination kann Kenaz verwendet werden, um in einer Befragung die tieferen Hintergründe eines Problems, die allgemeine Lebenssituation, die verborgenen Gründe und Ursprünge und die bestimmten Wirkungen zugrundeliegenden Ursachen zu untersuchen. Die Kenaz-Rune kann als inneres Licht und als leitende Fackel dienen, wenn man die unbekannten Bereiche der inneren Sphären zu erforschen wünscht. Sie kann als Waffe verwendet werden, um unerwünschte Einflüsse zu vertreiben, so wie das Licht die Dunkelheit vertreibt. Genauso kann sie aber auch verwendet werden, um erwünschte Einflüsse anzuziehen. All dies hängt von der Natur der Arbeit und den anderen, gemeinsam mit ihr verwendeten Runen ab. Ein weiterer Aspekt von Kenaz ist die Aufdeckung der verborgenen, unbekannten oder nicht-anerkannten Aspekte des Selbst, der eigenen versteckten Motive wie auch der einer anderen Person.

Die Kenaz-Rune kann als astrale Pforte verwendet werden, als Symbol, das auf den »Schleier« projiziert werden kann, wie es in der okkulten Welt üblich ist. Diese Rune wird allen Wesen jenseits des Schleiers die klare Botschaft übermitteln, daß das Ziel der Reise die Erlangung von Wissen oder einer Antwort auf eine bestimmte Frage ist.

Kenaz repräsentiert auch das transformierende Feuer des Scheiterhaufens, etwa den Balders. Daher kann Kenaz als Leuchtfeuer verwendet werden, als Symbol unseres eigenen inneren Lichts, das wir mit uns führen, wenn wir die Unterwelt bereisen, um Wissen oder Informationen zu erlangen, und das uns auch wieder sicher zurückbringt. Da die Unterwelt das Reich der Toten ist, kann eine solche Reise auch gefährlich sein. In den Eddas beschwört Odin eine tote Wölwa und befragt sie über Balders Schicksal. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in einen veränderten Bewußtseinszustand einzutreten. Welche Methode auch verwendet wird, Kenaz kann sehr hilfreich sein, um sich dieser Erfahrung zu erinnern, wenn man wieder zu normalem Bewußtsein zurückgekehrt ist.

Während Raido die Tätigkeit des Reisens, Ehwaz das Vehikel der Reise und Hagalaz das Reich von Hel repräsentiert, das das gewünschte Ziel der Reise sein kann, so kann Kenaz, wenn man sich in andere Realitäten oder veränderte Bewußtseinszustände begibt, eine innere Führung gewährleisten. Diese Kombination von Runen kann auch als Formel für eine Bindrune verwendet werden, um derartige Reisen zu erleichtern.

Einige deutsche Autoren, wie etwa Gorsieben, erwähnen, daß die Göttin Freyja eine Verbindung zu Kenaz besitzt. Ich habe lange Zeit gebraucht, um diese Argumentation zu verstehen. Dennoch gibt es einen verborgenen Zusammenhang mit den weiblichen Mysterien, der

folgendermaßen erklärt werden kann: Freyja lehrte Odin Seidr, eine Form der Hexenkunst, die auch Sexualmagie beinhaltet. Wir haben bereits erwähnt, daß das Prinzip des Lehrens einen Teil des gesamten Komplexes der Kenaz-Rune darstellt. Der mittelenglische Ausdruck *cunt* steht mit dem bereits erwähnten Wort *cunning* in Verbindung. Es ist sehr wahrscheinlich, daß dieses Wort wesentlich älter als der mittelenglische Ausdruck ist und beide einen gemeinsamen germanischen Ursprung besitzen. Hinweise darauf finden wir auch in anderen verwandten Wörtern und Konzepten. In seinem Werk *Sign & Design* erklärt Alfred Kallir, daß die grundlegende Bedeutung der Rune Cen im altenglischen Wort *cennan* zum Ausdruck kommt, das sowohl »zeugen« als auch »aus dem Geist entstehen« bedeutet. Im selben Buch weist er daraufhin, daß die Rune Cen eine ähnliche Form wie die weiblichen Genitalien besitzt. Dies sollte einer Überlegung wert sein!

GEBO



Germanischer Name: Gebo

Angelsächsischer Name: Gifu

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: G

Traditionelle Bedeutung: Geschenk

Der Gott, der in erster Linie mit dieser Rune assoziiert wird, ist Odin, wenngleich sie auch von manchen dem Gott Thor zugeordnet wird. Tatsächlich gibt es bestimmte Aspekte von Gebo, die mit Heiratsverträgen und Grenzmarken zu tun haben, die sehr wohl Attribute Thors sind. Das Element dieser Rune ist Luft.

Zu geben und zu nehmen sind von jeher wichtige Bestandteile nordeuropäischen Brauchtums gewesen. So heißt es im Havamal:

Kein Mensch ist so selbstlos, daß er ein Geschenk verachten würde,

Das er für ein von ihm gemachtes Geschenk erhält, Kein Mensch so reich, daß es ihn schmerzen würde, Wenn man ihm zurückzahlt, was er gegeben hat.

Freunde sollten einander mit Geschenken erfreuen, Mit einem Schild oder einem kostbaren Mantel, Denn gegenseitiges Geben schafft Freundschaft, Und läßt das Leben erst lebenswert sein.

Ein Mensch sollte seinen Freunden lebenslang treu sein,

Und Geschenke mit Geschenken beantworten:

Wenn sie lachen, dann lache auch du,

Doch wenn sie lügen, dann zahl es auch ihnen mit Lügen zurück

Wenn du einen Freund hast, dem du vertraust, Und sein Wohlergehen dir am Herzen liegt, Dann tausche mit ihm Gedanken und Geschenke, Und besuche ihn oft in seinem Haus.

Diese Verse berichten von den sozialen Verpflichtungen, die mit dem Geben von Geschenken verbunden sind, ein Brauch, der in allen nordischen Ländern verbreitet ist, wie auch der folgende Vers des Angelsächsischen Runengedichts zeigt:

Schenken gereicht dem Menschen zu Würde und Ehre,

Denn ergibt Unterstützung und Anerkennung, Sowie Hilfe und Beistand jedem Ausgestoßenen, Der nichts von alledem hat.

Diese Zitate machen deutlich, daß Geben nie eine einseitige Angelegenheit war. Die Idee war immer die, daß ein Geschenk auf der Übereinkunft beruhte, im Gegenzug auch ein Geschenk zu erhalten. Daher war es nicht allein eine Sache des Gebens, sondern auch des Nehmens. Alles strebt nach Ausgeglichenheit und Gleichgewicht. Die Gestalt der Rune bestätigt dies: zwei gekreuzte Balken, deren Arme von gleicher Länge sind. Die obigen Verse beschreiben die verschiedenen Haltungen und Motive, die den Akten des Gebens und Nehmens zugrundeliegen. Die zentrale Überlegung ist dabei immer die Aufrechterhaltung des Gleichgewichts, was genauso auf ein »negatives Geschenk« zutrifft, wie die dritte Strophe des oben zitierten Textes aus dem Havamal deutlich zeigt. Auch wenn die nordischen

Völker für ihren Sinn für Gastfreundschaft und Ehre bekannt waren, so glaube ich

dennoch nicht, daß sie Philantropen im herkömmlichen Sinn des Wortes waren. Wenn ein Geschenk gemacht wurde, so war dies immer mit einer festgelegten Verpflichtung verbunden. Der Austausch von Geschenken war daher eine ernste Angelegenheit. Das beste Beispiel für diese Haltung war das Recht des Königs, Ringe zu verleihen, was von seiten des Empfängers das Einverständnis voraussetzte, wenn nötig auf dem Schlachtfeld sein Leben für den König zu lassen.

Der oben zitierte Vers des Angelsächsischen Runengedichts besagt, daß ein Ausgestoßener rehabilitiert werden konnte, indem man ihm ein Geschenk machte, was mit der Erwartung verbunden war, daß auch er es in der Folge erwidern würde. So konnte er wieder in die Gesellschaft integriert werden. Auf dieser Ebene stellt sich die Gebo-Rune in ihrer weltlichsten Funktion dar, nämlich als das Gesetz des Ausgleichs, demzufolge nichts für nichts gegeben wird und alles seinen Preis hat. In der gegenwärtigen Gesellschaft gibt es allzu viele Menschen, die bereit sind zu nehmen, doch nicht gewillt sind, dafür auch etwas zu geben. Oberflächlich gesehen scheinen sie relativ gut davonzukommen, doch auf einer tieferen psychologischen Ebene bezahlen sie dafür mit einem Verlust an Selbstachtung, und in der Folge auch mit einem Verlust an Achtung von und vor anderen Menschen und deren Rechten. Als Beispiel hierfür sei nur die hohe Kriminalitätsrate unserer Zeit genannt. Auch dies ist es nur eine Sache des Gleichgewichts, der Anpassung von Input und Output. Gleich auf welcher Ebene wir uns befinden, es findet immer ein Austausch der Energien statt.

Auf ihrer praktischsten Ebene bezieht sich die Gebo-Rune

auf Vereinbarungen und Abmachungen, rechtliche Angelegenheiten und die Einhaltung von Verträgen. Ein erfreulicher Aspekt dieser Rune ist der Brauch der Verlobung. Ein X-förmiges Zeichen am Ende eines Briefes, das einen Kuß darstellt, ist ebenfalls die Gebo-Rune. Von vielen nordischen Völkern wurde diese Rune auch als Grenzmarke verwendet. Die Tugenden, die mit Gebo in Verbindung stehen, sind Gastfreundschaft, Großzügigkeit und die Fähigkeit, Geschenke zu machen und würdig anzunehmen, zumal es meist leichter ist, zu geben als unbeschwert zu nehmen.

Im Havamal heißt es:

Besser nicht zu bitten, als sich zu sehr zu verpflichten, Denn ein Geschenk verlangt immer nach einem Geschenk, Besser nicht zu senden, als allzu viele zu töten.

pieser Vers warnt uns vor dem Gebrauch von Runen als »negatives Geschenk«, was in den Sagas als »Senden« bekannt ist. Für jeden Akt des Sendens muß ein gewisser Preis bezahlt werden. In allen Arten von Magie muß die verwendete Energie ausgeglichen werden, und da jede magische Arbeit das Bewußtsein des ausführenden Individuums verändert, beeinflußt jede beschworene Kraft auch das Individuum selbst. Daher kann ein Übermaß an negativen Arbeiten das eigene Wyrd belasten. Das Konzept des Wyrd unserer Mythologie entspricht in groben Zügen dem gemeinhin bekannteren Prinzip des Karma. Wann immer man eine Gebo-Rune in einem Akt des Sendens verwendet, sollte man bedenken, daß ein Geschenk auch nach einem Gegengeschenk verlangt. Deshalb sollte man es sich immer sehr gut überlegen, ob man sich auf irgendeine negative Arbeit einlassen will, da diese auch eine gleichwertige entgegengesetzte Reaktion auslösen kann. Diese Warnung sollte nicht als moralische Anwandlung

quasi-christlicher Schwäche verstanden werden, wie sie oft in anderen okkulten Traditionen gefunden werden kann, sondern bezieht sich auf ein simples technisches Faktum, das mit derartigen Arbeiten verbundenen ist. Man muß dazu bereit sein, die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu tragen, ohne Gefühle der Schuld oder Gegenbeschuldigung, die von christlichem Gedankengut abgeleitet sind und mit nordischer Ethik nichts zu tun haben.

Auf gleiche Art kann die Gebo-Rune natürlich auch in einem Akt des positiven Gebens verwendet werden. Nach demselben Gesetz von Geschenk und Gegengeschenk sollte man auch dabei zum Ausgleich etwas erhalten, wenngleich dies in der Praxis leider nicht immer der Fall zu sein scheint, da eine entsprechende Wirkung auch gut auf einer anderen Ebene als der des normalen Bewußtseins oder zu einem späteren Zeitpunkt auftreten kann.

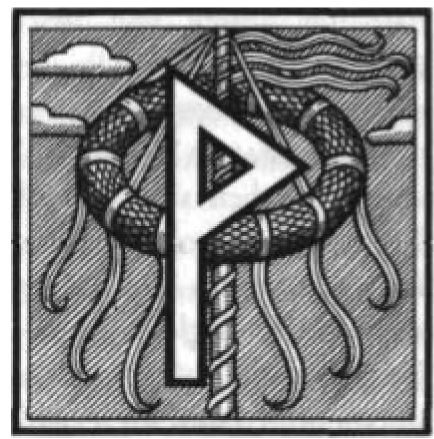
In magischen Arbeiten kann Gebo sehr hilfreich sein, um zwei oder mehr Runen miteinander zu verbinden. Das grundlegende magische Prinzip von Gebo ist der Ausgleich oder die Vereinigung von entgegengesetzten oder gegenteiligen Kräften wie etwa jenen der Polarität von männlich und weiblich. Auf esoterischer Ebene repräsentiert Gebo jene Geschenke, die die Menschen von den Göttern erhalten. Die Wöluspa berichtet, daß die drei Götter Odin, Hcenir und Lodur zwei Bäume fanden, Ask, den männlichen, und Embla, den weiblichen Baum. Die drei Götter schenkten ihnen menschliches Leben, sodaß Ask zum ersten Mann und Embla zur erste Frau wurde.

Gebo bezieht sich aber auch auf jene Geschenke, die im Gegenzug von den Menschen den Göttern dargebracht werden. Dieses Prinzip ist sehr schön in Aleister Crowleys

Gnostischer Messe ausgedrückt: »Es gibt keinen Teil von mir, der nicht von den Göttern wäre.« Geschenke von den Menschen an die Götter umfassen religiöse Zeremonien sowie die Treue und Hingabe an das, was immer man sich als »Götter« vorstellen mag. In dieser Hinsicht steht Gebo auch für die Idee des Opfers, wenngleich auch nicht im Sinne der Selbstverleugnung, da diese nur eine weitere Schwäche darstellt, die unserer Kultur durch das Eingreifen der christlichen Lehre auferlegt wurde. Viel eher bezieht sich Gifu auf ein freiwilliges Opfer von Gütern, Zeit oder Energie an das, was immer man für heilig hält, ohne dabei einen anderen Lohn als die Verwirklichung des eigenen Potentials zu erwarten. In extremen Fällen kann dieses Geschenk auch das höchste Opfer sein, das dargebracht wird,

wenn jemand sein Leben für seine Ideale gibt, was immer diese auch sein mögen. Auf höchster Ebene transzendiert ein Geschenk sowohl den Gebenden als auch den Nehmenden, was die Vereinigung von Geschenk, Schenkendem und Beschenktem zu völliger Einheit bewirkt. Das Resultat ist die Aufhebung aller Grenzen, die mystische Vereinigung durch Geben und die Auflösung des eigenen Ego im göttlichen Bewußtsein, das auch als höheres Selbst bekannt ist.

WUNJO



Germanischer Name: Wunjo

Angelsächsischer Name: Wynn

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: W, V

Traditionelle Bedeutung: Vollkommenheit

Der Gott, der in erster Linie mit dieser Rune assoziiert wird, ist Wotan. Darüber hinaus gibt es eine wenig bekannte Überlieferung angelsächsischen Ursprungs, die diese Rune mit dem Gott Uller, angelsächsisch *Wuldor,* in Verbindung bringt.

Der Name dieser Rune wird von anderen Runenpraktikern normalerweise mit »Freude« oder »Weide« übersetzt. Die Assoziation mit Freude leitet sich offensichtlich von der Ähnlichkeit dieses Runennamens mit dem deutschen Wort »Wonne« ab, das tatsächlich mit dem urgermanischen *Wunjo* verwandt sein dürfte. Obwohl diese Interpretation sicher nicht falsch ist, werden wir doch mehr Licht in unser Verständnis dieser Rune bringen, wenn wir zuerst die ursprüngliche Bedeutung des Wortes *Wunjo* untersuchen, das dem Philologen Jacob Grimm zufolge in den ältesten uns

bekannten germanischen Sprachen »Vollkommenheit« bedeutete.

Die odinischen Aspekte von Wunjo sind durchwegs positiver als dies von den christlichen Schreibern der Eddas angenommen wurde, die Odin meist als Kriegshetzer, Berserker oder üblen Zauberer darstellten. Wunjo enthält alles, was an Odin/Wotan schön und liebenswert ist. Einer von Odins Beinamen ist *Oski,* was soviel wie »Erfüller der Wünsche« bedeutet. Aur dieselbe Tradition geht auch das deutsche Wort »Wunsch« zurück. Das deutsche *Wunsch,* das englische *wish* und das holländische *wens* stammen alle vom urgermanische Wort *Wunjo* ab, das Vollkommenheit bedeutet. In

esoterischem Sinn kann dies als der Wunsch nach Vollkommenheit verstanden werden. Obwohl Vollkommenheit nie wirklich erreicht werden kann, so sie doch ein Ideal, nach dem es sich zu streben lohnt.

Wotan war auch der Spender von Segen und Fruchtbarkeit. Diese Eigenschaften gehen vor allem auf die alten Traditionen des germanischen Festlands zurück, von denen nur sehr wenig bis zur Zeit der Wikinger überlebt haben, die Odin, entgegen seinen ursprünglichen Merkmalen, vor allem als Gott des Krieges verehrten.

Überreste von Wotans Rolle als Überbringer von Geschenken und Erfüller von Wünschen sind in Holland, Deutschland und anderen Ländern im Fest des Hl. Nikolaus erhalten geblieben, das am 6. Dezember gefeiert wird. Dieses Fest ist in Holland und anderen Ländern vor allem bei den Kindern sehr beliebt. Zugleich ist es - wie Weihnachten oder Ostern - ein weiteres Beispiel dafür, wie die christliche Kirche ihre

Bräuche vom Heidentum übernommen und sogar heidnische Götter in christliche Heilige verwandelt hat.

Dieses Beispiel veranschaulicht auch Wotans eher freundliche und gefälligere Aspekte. In der kindlichen Version dieses Festes reitet der Hl. Nikolaus über die Dächer der Häuser und wirft jenen Kindern, die während des Jahres brav gewesen sind, Geschenke durch den Rauchfang. Den Schlimmen aber schickt er eine Rute aus Birkenzweigen, mit der man ihnen den Hintern versohlen konnte. In extremeren Fällen von Ungezogenheit wurde den Kindern gesagt, daß sie der Hl. Nikolaus in einen Sack stecken und mit sich nehmen würde.

Wie steht dies mit Wotan in Verbindung? Der Hl. Nikolaus hat mit Wotan einige Eigenschaften gemeinsam, auch wenn sich manche davon im Lauf der Zeit verändert haben. Zum einen reitet der Hl. Nikolaus auf einem grauen oder weißen Schimmel über die Dächer der Häuser. Er wird von zwei Mohren begleitet, die in Holland *Zwarte Piet* und in England *Black Peter* genannt werden und seine Diener sind. Weiters trägt er einen langen Stab, einen roten Umhang und eine Bischofsmütze. Es fällt nicht schwer, hinter dieser Figur die ihr zugrundeliegende Gestalt von Wotan zu erkennen, der auf Sleipnir reitet, von seinen zwei Raben begleitet wird und einen langen Stab, einen Umhang und eine Schlapphut trägt. Der Hl. Nikolaus wird vor allem mit Kindern in Verbindung gebracht, sodaß es sicherlich interessant ist, die Beziehung von Odin zu Kindern zu untersuchen.

In der alten Zeit wurden unerwünschte Kinder nach ihrer Geburt auf Wegkreuzungen ausgesetzt und man betrachtete sie als Eigentum Wotans und der Göttin Holda, die sie mit in ihr Gefolge aufnahmen. Im Falle Wotans wurden sie zu Mitgliedern der Wilden Jagd. Hut und Stab sind sogar bis heute als die typischen Merkmale des Bühnenmagiers

erhalten geblieben. In Holland ist die sogenannte »Wunschmütze« bekannt, die dem spitzen Hut des Bühnenmagiers entspricht. Der Ausdruck »Wünschelrute«, der aus der deutschen Literatur und Mythologie bekannt ist, ist nur ein anderer Name für den magischen Stab. Dieser kann zutreffend mit Wotans (oder Odins) Speer oder Stab gleichgesetzt werden, der ein phallisches Symbol ist.

Die Birkenzweige, von denen es heißt, daß sie der Hl. Nikolaus für die schlimmen Kinder in den Rauchfang wirft, erinnern an ein altes Fruchtbarkeitsritual, bei dem Wotan Birkenzweige bringt, mit denen sich ein Brautpaar gegenseitig schlägt, um damit die Aussicht auf eine Schwangerschaft zu erhöhen. Die Birkenzweige stehen natürlich mit der Berkana-Rune in Verbindung, die gemeinsam mit Wunjo in einem Fruchtbarkeitszauber verwendet werden kann. So besteht die wichtigste Funktion Wotans in Zusammenhang mit dieser Rune darin, Wünsche zu erfüllen.

Im angelsächsischen »Zauberspruch der neun Kräuter« finden wir den folgenden Hinweis auf Ehrenzweige:

Eine Schlange kam gekrochen, doch tötete sie keinen, Denn Wotan nahm neun Ehrenzweige und erschlug sie, sodaß sie in neun Stücke auseinanderfiel.

Ehrenzweige werden im Angelsächsischen auch *Wuldortanas* genannt. In diesem Wort ist der Namen *Wuldor* enthalten, der niemand anderer als Uller ist, der Stiefsohn des Thor. Der Überlieferung zufolge regierte Uller in der Abwesenheit Odins und war einst einer der wichtigsten Götter (Im 5. Kapitel werden wir Uller ausführlicher besprechen). Ehrenzweige sind immer mit Akten der Magie und des Willens verknüpft. Aus der Tatsache, daß es neun Ehrenzweige sind, läßt sich erkennen, daß es sich hierbei

um eine magische Überlieferung handelt, da die Zahl Neun in der nordischen Mythologie die magische Zahl schlechthin ist. Ehrenzweige beziehen sich auf eine besondere Art von

Runenstäben. Im Havamal sagt Odin: »Neun Lieder der Kraft lernte ich von Bölthorn, Bestlas Vater.« Es gibt in der nordischen Mythologie neun Welten, von denen jede einer nichtumkehrbaren Rune entspricht. Diese neun Runen könnten gut die neun Ehrenzweige sein.

Die Wunjo-Rune ist zweifellos eine der mächtigsten Runen der Magie. Ihre Verbindung zum Konzept des Wünschens macht deutlich, daß die Kraft hinter dieser Rune jene ist, die im modernen Okkultismus als die Kraft der Verwirklichung des wahren Willens bekannt ist. Während in der Thurisaz-Rune diese Kraft lediglich ein im Unterbewußtsein schlummerndes Potential darstellt, kann uns Wunjo bei richtiger Anwendung in direkten Kontakt mit dieser Kraft bringen und ihr daher zu bewußter Manifestation verhelfen. Piktographisch kommt dies in der unterschiedlichen Form dieser beiden Runen, Thurisaz und Wunjo, zum Ausdruck, wobei sich das Dreieck von der Mitte bei Thurisaz zur Spitze bei Wunjo verschoben hat. Wenn in einer Befragung zu einem magischen Thema eine umgekehrte Wunjo-Rune auftritt, dann bedeutet dies, daß die Kraft des wahren Willens zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht verfügbar ist.

Der angelsächsische Name für diese Rune ist *wynn,* im modernen Englisch *winning.* Die ursprüngliche Bedeutung des Wortes *wynn* ist »friedlich«. Odin, der über die Kraft dieser Rune herrscht, besitzt drei Aspekte: Odin, Wili und We. Der Name Wili, germanisch *Vili* (deutsch »Wille«), paßt genau in das Konzept der magischen Anwendung der Wunjo-Rune. Es ist dies die Kunst des richtigen Wünschens,

oder in anderen Worten, der Gebrauch der Kraft des magischen Willens. Da jeder magische Akt im Grunde ein Akt des Willens ist, wird deutlich, daß diese Rune zur Verwirklichung der eigenen Ziele, was immer diese sein mögen, äußerst nützlich sein kann. Wunjo kann sehr gut mit Raido kombiniert werden, wobei Raido als Mittel zur Kontrolle und Lenkung des Willens dient, der durch Wunjo symbolisiert wird.

In esoterischer und spiritueller Hinsicht kann die Wunjo-Rune auch Freude bedeuten, vor allem wenn sie gemeinsam mit der Gebo-Rune auftritt, die das Geschenk des eigenen Willens an die Götter, und im besonderen die Ausrichtung des eigenen Willens auf den Willen der Gottheit, die man verehrt, symbolisiert.

Die Kosmologie des ersten Aett

Als ich 1984 in der Runischen Gilde unterrichtete, erlangte ich intuitiv Erkenntnis über die Art und Weise, wie die Runen des Älteren Futhark mit der Mythologie, und im speziellen mit jenen Mythen, die die Entstehung und Zerstörung des Kosmos behandeln, in Verbindung stehen. Es sei demLeser in diesem Zusammenhang empfohlen, sich eine Ausgabe der Edda zu besorgen und die Wöluspa zu studieren. Ein Teil der folgenden Ausführungen ist

bereits 1984 in von mir verfaßten Artikeln in der Zeitschrift *Godismal* erschienen. 1

Wie bereits erwähnt, besteht das Futhark aus drei Aettir zu je acht Runen in bestimmter Reihenfolge. Die Reihenfolge der Runen im Futhark ist ursprünglich als Code festgelegt worden, um es zukünftigen Generationen unseres Volkes zu ermöglichen, das Wissen wiederzuerlangen, das wir einst besessen haben. Der aufkommende Einfluß des

Christentums wurde vorausgesehen und Vorkehrungen wurden getroffen, um das Weiterbestehen unserer religiösen Tradition zu sichern, die sich aus dem ursprünglichen Glauben des Asatru entwickelt hatte, der auf den Runen und der Mythologie basierte.

Die meisten der folgenden Informationen wurden bereits in den Abschnitten zu den jeweiligen Runen erörtert. Um jedoch zu zeigen, daß diese Kosmologie ein zusammenhängendes Ganzes ist und

1 Diese Artikel waren unter dem Namen Aeswynn urheberrechtlich geschützt. Dies ist der Beweis, daß die ursprüngliche Idee einer Entsprechung zwischen den Runen und der Wöluspa von mir und niemandem sonst stammt. Ich habe dieses Material auch bei Wochenendkursen im Sommer und Herbst des Jahres 1986 verwendet und das Ergebnis war, daß diese Erkenntisse im September 1987 trotz meines Urheberrechts von einem anderen Magazin ohne vorherige Verständigung oder Erlaubnis und ohne Hinweis auf meine Person als Quelle der ursprünglichen Idee veröffentlicht wurden.

die Runen in einer logischen Reihenfolge zueinander in Beziehung stehen, halte ich es für nützlich, jedem Aett einen entsprechenden Gesamtüberblick folgen zu lassen.

In groben Zügen können wir die nordische Kosmologie in drei Abschnitte oder Ebenen unterteilen. Die erste ist die Ebene der Schöpfung, die ursprüngliche Antriebskraft der Existenz, die das geordnete Universum entstehen ließ und mit dem ersten Aett in Verbindung steht. Dieses Konzept wird gut durch die ersten vier Runen veranschaulicht: Fehu repräsentiert das uranfängliche Feuer von Muspelheim und

Uruz das ewige Eis von Niflheim, zwei Welten, die gänzlich entgegengesetzte Elemente verkörpern. Aus diesem Konflikt zwischen Feuer und Frost entstand alles, was existiert. Diese zwei gegensätzlichen Kräfte treffen in Ginnungagap, dem Abyssos, zusammen. Das erste Lebewesen, das entstand, war Audhumla, die kosmische Kuh, die das erste weibliche Schöpfungsprinzip in der Natur und daher die erste Inkarnation der Muttergöttin darstellt. Dieses Prinzip wird durch die Bedeutung der ersten beiden Runen, Fehu und Uruz, beschrieben, die als Paar von entgegengesetzten Kräften betrachtet werden können und sich beide auf Rindertiere beziehen. Danach wurde aus der gleichen Materie der Riese Ymir geformt. Während Ymir schlief, wurden

ihm aus dem Schweiß seiner Achselhöhle ein Sohn und eine Tochter geboren, von denen alle Riesen abstammen. Diese werden durch die Thurisaz-Rune symbolisiert, da Thurs »Riese« bedeutet. Schließlich leckte Audhumla an einem Eisblock, wodurch der erste der Asen, Buri, der Vorfahre Odins, entstand, was durch die vierte Rune, Ansuz, verdeutlicht wird, die soviel wie »Ase« oder »Gott« bedeutet.

Der nächste Schritt war der, daß die Asen die Herrschaft über den Schöpfungsprozeß übernahmen. Ihre erste Handlung bestand darin, Ymir zu töten und aus seinem Leichnam die Erde zu bilden. Weiters gaben sie der Sonne und dem Mond ihren Platz und schufen so die Zyklen von Tag und Nacht. Dieses Prinzip wird durch die Raido-Rune ausgedrückt.

Wir können uns die Sonne und den Mond als himmlische Fackeln vorstellen. Dies steht mit der Rune Kenaz in Verbindung, da Kenaz »Fackel« bedeutet. Hier finden wir auch einen Bezug zum Wissen, das die Asen durch ihre

Teilnahme am Schöpfungsprozeß gewonnen hatten. Es ist durchaus möglich, daß in diesem Stadium die Wanen ihre Rolle im Lauf der Dinge zu spielen begannen. Im besonderen betritt Freyja, die Odin die Geheimnisse der Magie lehrte, die Bühne des Geschehens. Freyja entspricht ebenfalls Kenaz. Bis jetzt haben wir die aufeinanderfolgende Entwicklung der Schöpfung in Form der Elemente, der Riesen und der Asen gesehen. Sobald die Asen Asgard und Midgard erschaffen hatten, war alles zum nächsten Schritt im kosmischen Drama bereit.

Gebo ist die nächste Rune und sie bezieht sich auf das Geschenk des Lebens, das zwei Bäume von menschlicher Gestalt, Ask und Embla, von den drei Asen Odin, Hcenir und Lodur erhielten. Ask und Embla wurden zum ersten menschlichen Paar. Die Menschheit vermehrte sich, nahm Besitz von Midgard, und alles war in Ordnung. Wunjo, die letzte Rune dieses Aett, veranschaulicht, daß die erste Stufe der Schöpfung in vollkommenem Zustand abgeschlossen war, denn Vollkommenheit ist die verborgene Bedeutung der Wunjo-Rune. Dies ist in unserer Mythologie als »Goldenes Zeitalter« bekannt: Die Menschheit lebte in seliger Unschuld und Freude, und die Asen erfreuten sich daran, wunderschöne Gegenstände aus Gold als Spielzeug herzustellen. Das Böse war noch nicht in Erscheinung getreten.

Dieser Überblick des Schöpfungsmythos, wie er der logischen Abfolge des Futhark entspricht, wird am Ende der jeweiligen Abschnitte über die verbleibenden zwei Aettir fortgesetzt.

HAGALAZ



Germanischer Name: Hagalaz

Angelsächsischer Name: Haegl

Altnordischer Name: Hagall

Lautwert: H

Traditionelle Bedeutung: Hagel

Dies ist die erste Rune des zweiten Aett, des Aett von Hagalaz. Dieser Aett unterscheidet sich von den beiden anderen insofern, als er nach einem Element benannt ist, während die anderen nach Göttern benannt sind. Der erste Aett ist nach den Göttern Frey und Freyja benannt und

der letzte Aett nach dem Gott Tyr. Manche Runenpraktiker haben versucht, dasselbe Prinzip auch auf den zweiten Aett anzuwenden, indem sie ihn entweder Odin oder Thor zugeordnet haben. Ich werde zu zeigen versuchen, daß die meisten Runen dieses Aett vor allem mit Göttinnen, und im speziellen mit den Nomen, in Verbindung stehen.

Wie bereits gezeigt, behandelt der erste Aett die Entstehung der Ordnung aus dem Chaos und die Festlegung der kosmischen Abläufe. Im zweiten Aett begegnen wir jenen

antagonistischen Kräften, die diese Ordnung zu stören versuchen und dadurch nötige Veränderungen und Weiterentwicklungen bewirken. Selbst auf der oberflächlichsten Ebene können wir erkennen, daß die Bedeutung von Hagalaz negativ ist. Hagalaz bedeutet »Hagel«, und Hagel ist eine Substanz, die aus gefrorenem Wasser und Luft besteht, jedoch nicht so hart und dicht wie reines Eis ist. Jeder Bauer weiß, welchen Schaden Hagel seiner Ernte zufügen kann: Er ist eine natürliche destruktive Kraft.

Um die eher esoterische Bedeutung von Hagalaz zu verstehen, ist es notwendig, sie in Verbindung mit zwei anderen Runen, nämlich Isa und Nauthiz, zu besprechen, da diese drei Runen die ersten Runen des zweiten Aett sind und sowohl magisch als auch von ihrer Bedeutung her in engem Zusammenhang stehen.

In der Kosmologie unserer Religion erfahren wir von den neun Welten Yggdrasils. Diese drei Runen entsprechen den niedrigsten Sphären dieser eun Welten, die zusammen eine Gruppe bilden, die in schamanischer erminologie als Unterwelt bekannt ist. Hagalaz herrscht über Hel. Niflheim, das wörtlich »Nebelwelt« bedeutet und den Elementen Wasser und Luft entspricht, die gemeinsam sowohl Nebel als auch Hagel bilden können, wird von Nauthiz beherrscht. Das Reich von Niflheim ist eine Ausdehnung von Hel und liegt jenseits von diesem. Die Welt der Riesen, im besonderen der Eisriesen, wird Jötunheim genannt und von der Rune Isa beherrscht.

Der Name Hel leitet sich vom germanischen Wort *halja* ab, das übersetzt soviel wie »bedeckt« bedeutet und nichts mit dem christlichen Konzept der Hölle zu tun hat, ein Ausdruck, der verwendet wurde, um das hebräische Wort *Gehenna* zu übersetzen. Aus diesem Grund stellt man sich Hel oft

fälschlicherweise als Ort extremer Hitze vor. Dieses Mißverständnis kann leicht geklärt werden, wenn man bedenkt, daß Hitze im Nahen Osten als lebensgefährdende Kraft betrachtet wurde, während in Nordeuropa vor allem extreme Kälte das Fortbestehen des Lebens gefährdete. Das Reich von Hel wird von der Göttin Hella beherrscht. Auch wenn die Beschreibungen dieses Reiches in den Eddas eher grimmig ausfallen, so ist es doch keineswegs ein Ort der Folter. Alle, die nicht in der Schlacht oder auf See sterben, kommen zuerst dorthin. Selbst Balder, der unabsichtlich von Höd getötet wurde, kam an diesen Ort, und auch seine Frau Nanna folgte ihm dorthin.

Die Göttin Hella ist eine spätere skandinavische Weiterentwicklung der freundlicheren germanischen Göttin Holda, die im Volkstum auch als Frau Holle bekannt ist. Nach dieser Göttin ist übrigens auch Holland benannt. Große Teile dieses Landes liegen unter dem Meeresspiegel und Holland wird heute auch Niederlande genannt, was soviel wie »tiefes Land« oder »Unterwelt« bedeutet. Holland ist ein sehr feuchtes und nebliges Land, das gut dem Bild von Hel und Niflheim entspricht. Der Name Holle ist sprachlich mit der ältesten bekannten Bezeichnung für das Reich von Hel, *Halja,* verwandt. Sie ist auch jene Göttin, die das Land mit Schnee bedeckt. Wenn es schneit, sagt man in meiner holländischen Heimat: »Frau Holle schüttelt ihr Bett.«

Die okkulten und tiefenpsychologischen Implikationen von Hagalaz sind ebenfalls erwähnenswert. Hel ist das Reich der Toten, und für uns, die Lebenden, sind die Toten ein Teil unserer Vergangenheit. Wir haben die vorhergegangenen Runen in der Reihenfolge des Futhark besprochen und sie mit dem Schöpfungsmythos, wie er in der Wöluspa enthalten ist, in Verbindung gebracht. Mit

Wunjo waren wir beim Goldenen Zeitalter angelangt. An diesem Punkt berichtet der Schöpfungsmythos, daß aus Jötunheim drei jungfräuliche Riesinnen kamen. Diese drei Riesinnen sind die drei Nornen, die Göttinnen des Schicksals, die gemeinsam das Konzept der Zeit repräsentieren: Urd symbolisiert die Vergangenheit, Werdandi die Gegenwart, und Skuld die Zukunft. In esoterischer Hinsicht ist Urd jene Göttin, die über die Hagalaz-Rune herrscht.

Die psychologische Bedeutung der Hagalaz-Rune bezieht sich in Befragungen meist auf destruktive Kräfte, die im Unbewußten wirksam sind, um notwendige Veränderungen herbeizuführen. Wenn wir davon ausgehen, daß die Norne Urd die Kraft hinter dieser Rune ist, so können wir daraus schließen, daß diese destruktiven Kräfte aus der Vergangenheit des Individuums stammen. Dies betrifft meist unbewältigte Lektionen und ungelöste Probleme aus der Vergangenheit sowie negativ belastete Erinnerungen, die verdrängt wurden, da es zu schmerzhaft ist, sie zu konfrontieren, die aber immer noch die gegenwärtigen Verhaltensmuster bestimmen. In manchen komplizierten Fällen ist es auch möglich, daß diese destruktiven Kräfte aus einer weiter zurückliegenden Vergangenheit stammen, in anderen Worten aus einer früheren Existenz.

Das Reich von Hel kann mit dem persönlichen Unbewußten gleichgesetzt werden, dessen tiefster Teil mit dem kollektiven Unbewußten in Verbindung steht. In diesem Bereich schlummert die Fähigkeit zu höchster Güte, wie auch die zu totaler Zerstörung. Die Hagalaz-Rune besitzt eine starke Verbindung zu negativer Zauberei wie destruktiver weiblicher Magie, da sie ein großes Maß an dunkler weiblicher Kraft enthält. Die erste Hexe, die in der Mythologie erwähnt wird, ist eine Frau namens Gullweig.

Wie Hella verkörpert sie den dunklen Aspekt der Göttin, da Gullweig in Walhalla die Gier nach Gold einführte.

Wie wir in der Kosmologie des ersten Aett gesehen haben, betrachteten die Asen Gold als Spielzeug. Gullweig machte die Götter mit Habgier und übler Zauberei bekannt und wurde dafür dreimal verbrannt: »Dreimal wurde sie verbrannt und noch immer lebt sie.« Gullweig überlebte jedoch nicht im herkömmlichen Sinn des Wortes. Nachdem sie ihre dreimalige Verbrennung überstanden hatte, aß Loki ihr Herz und absorbierte so das Böse, das in ihr war. (Alternativ dazu könnte man sagen, daß der dreifache Tod von Gullweig den drei Nornen zur Geburt verhalf, da diese wenig später auftauchen.) Ob böse oder nicht, keinem männlichen Gott ist es erlaubt, eine Göttin töten. Dies war Odins Fehler. Um alles noch schlimmer zu machen, weigerte sich Odin, an die Wanen, die mit Gullweig verwandt waren, Wergild zu bezahlen, worauf der Krieg zwischen Asen und Wanen ausbrach. Wergild war eine zwangsweise Ausgleichszahlung für Totschlag, der in der alten nordischen Gesellschaft als offen ausgeführter Akt des Tötens begangen wurde. Das Prinzip des Wergild war dennoch keine Ermächtigung zum Töten, da im Geheimen geplanter und ausgeführter Mord in der teutonischen Gesellschaftsstruktur so gut wie unbekannt war.

Das mittelhochdeutsche Wort *Hachel* ist ebenfalls mit Hagalaz verwandt und bedeutet »Hexe«. Es entspricht dem angelsächsischen *haegtessa,* von dem sich das moderne englische Wort *hag* ableitet. Das alte holländische Äquivalent zu *haegtessa* war *hagedisse,* das sowohl »Hexe« als auch »Eidechse« bedeutet. Die Eidechse ist ein Tier, dem immer eine besondere schamanische Bedeutung beigemessen worden ist. Diese letztere Bedeutung ist in der modernen holländischen Sprache noch immer gültig.

Hagel ist eine Verbindung aus zwei Elementen, Luft und Wasser. In Holland war immer gut bekannt, daß Hexen das Wetter beeinflussen und Hagelstürme herbeiführen konnten, um ihre Feinde oder deren Ernte zu vernichten. Im Volksglauben heißt es, daß die Hexen diese Stürme in Säcken festhielten, bis sie losgelassen wurden. Zwei skandinavische Halbgöttinnen, Thorgerd und Irpa, sollen darin sehr bewandert gewesen sein. Die Hagalaz-Rune kann für extrem negative Magie verwendet werden. Ich habe sie in Kombination mit Thurisaz verwendet und das Ergebnis war für die betroffene Person von verheerender Wirkung. In diesem Zauber brachte die Rune der Person all ihren unterdrückten unbewußten Müll zu vollem Bewußtsein. Die Symptome, die die Person daraufhin zeigte, hätten für jeden unbedarften Geist wie ein Fall von dämonischer Besessenheit ausgesehen. Wenn man Hagalaz zu übergehen versucht und seine Kräfte nicht bewußt invoziert, dann kann dies unangenehme Gefühle hervorrufen, die Vorzeichen von Veränderungen sind. Wenn man es tut, dann werden die destruktiven Elemente bewußt gemacht, sodaß sie auf konstruktive Art bearbeitet werden können.

Das Reich von Hel ist das Äquivalent zur schamanischen Unterwelt und kann durch schamanische Reisen erreicht werden, die in veränderten Bewußtseinszuständen durchgeführt werden.

Sowohl Odin als auch Hermod brechen zu einer Suche nach Hel auf, doch merkwürdigerweise kann nur Odins Pferd Sleipnir das Ziel dieser Reise erreichen. Kein anderes Pferd ist dazu fähig.

Genug der negativen Aspekten von Hagalaz. Es gibt eine alternative Form dieser Rune, die ein starker Schutz ist und

besonders dazu verwendet wird,

schlechtes Wetter abzuhalten. Zu diesem Zweck wird sie auf Bauernhöfen an gut sichtbarer Stelle angebracht, meist über Türen oder am Dach des Hauses, per schützende Aspekt von Hagalaz oder Hagel (engl. *hail*) wird »Heil« genannt, das auch als Gruß und Segensformel verwendet werden kann. Diese Form der Rune wurde auch für Hochzeitssegen verwendet, und man kann erkennen, daß die Gestalt dieser Rune wie eine Kombination der beiden Formen der Algiz-Rune aussieht, was die

Vereinigung der männlichen und weiblichen Form von Algiz symbolisiert:



NAUTHIZ



Germanischer Name: Nauthiz

Angelsächsischer Name: Need

Altnordischer Name: Naudr

Lautwert: N

Traditionelle Bedeutung: Not

Nauthiz ist eine weitere Rune, die eng mit einer der drei Nornen in Ver- bindung steht, in diesem Fall mit Skuld, die über die Zukunft herrscht. Die im Futhark festgelegte Reihenfolge der drei Runen Hagalaz, Nauthiz und Isa entspricht nicht der üblichen Reihenfolge der Nornen Urd, Werdandi und Skuld, sodaß sich die zweite Rune dieses Aett auf die dritte Norne, Skuld, bezieht.

Das Wort Skuld entspricht dem holländischen und deutschen Wort *Schuld,* womit das gemeint ist, was man jemandem schuldet. In traditionellen nordischen Begriffen kann dies auch »Wergild« bedeuten. *Wer* ist ein alter germanischer Ausdruck für »Mensch« und *gild* kann sowohl »Geld« als auch »Schuld« bedeuten, daher »Menschen-Schuld«. Diese Überlegungen verbinden sich zu einer nordischen Version jenes Konzeptes, das gemeinhin als Karma bekannt ist. Dies kommt gut im Mythos des Krieges zwischen Asen und Wanen zum Ausdruck. Die für Odin bestehende Notwendigkeit, den wanen Wergild als Ausgleich für den Tod von Gullweig zu bezahlen, und seine Weigerung, dieser Notwendigkeit nachzukommen, lieferten den Grund für den Ausbruch des Krieges. Die Handlungen der Vergangenheit (Hagalaz) schaffen jene Bedingungen, die bis in die Zukunft (Nauthiz - Notwendigkeit) fortbestehen. Im Holländischen ist das Wort für Krieg *Oorlog.* Das verwandte Wort *Orlög* bedeutet im Altnordischen »Schicksal«.

Skuld ist die jüngste der drei Nornen. Sie durchtrennt die Kehlen des Lebens, wenn dieses zu Ende ist. Das Schicksal, das während des Lebens geschaffen wurde, wird dann entsprechend bemessen. Skuld wird normalerweise mit einem Schleier dargestellt, während die Gesichter von Urd und Werdandi unverhüllt sind. Dies bringt klar zum Ausdruck, daß das zukünftige Schicksal unserem Blick

verborgen ist. Skuld ist vor allem für die Divination von Bedeutung, da sie die Zukunft verkörpert. Wenn man ihr in einer freundlichen und ehrfürchtigen Art gegenübertritt, dann kann sie ihren Schleier lüften und einen flüchtigen Einblick in die Zukunft gewähren. Das spirituelle Konzept dieser Rune ist Notwendigkeit, wie auch im Angelsächsischen Runengedicht zum Ausdruck kommt: *Not beengt das Herz,*

doch gereicht sie auch zur Hilfe

Und Befreiung für die Söhne der Menschen,

Wenn sie zur rechten Zeit beachtet wird.

Diese Strophe kann auf verschiedenen Ebenen interpretiert werden. Zum einen kann die Not aus der Vergangenheit entstehen, die Gegenwart einengen, und der Zukunft Beschränkungen auferlegen. Not kann in diesem Zusammenhang auch Schuld bedeuten, nicht im konventionellen christlichen Sinn, sondern vielmehr in persönlicher Hinsicht. Jeder, der einem spirituellen Weg folgt, was immer dieser auch sein mag, wird ein gewisses Maß an persönlichen ethischen Werten entwickeln, nach denen zu leben er oder sie sich entschieden hat. Aufgrund unserer menschlichen Natur sind wir jedoch nicht

immer dazu fähig, den uns selbst auferlegten Maßstäben gerecht zu werden. Deshalb müssen wir im Lauf der Zeit auch die Erfahrung des Versagens machen. Diese Erfahrung des Versagens verletzt uns in unserem Selbstwertgefühl und behindert uns in unserer Kreativität. All dies ist jedoch notwendig und unvermeidbar, wenn wir aus unseren Fehlern lernen wollen. Eine zweite, eher psychologische

Interpretation von Nauthiz bezieht sich auf die nicht-anerkannten Bedürfnisse des Individuums, die bewußt gemacht und beachtet werden müssen. Entweder sie werden nach Crowleys Prinzip »Tu was du willst« erfüllt, oder, wenn dies nicht möglich ist, dann sollten sie zumindest in einer bewußten Entscheidung zurückgewiesen werden. Welche Wahl man auch trifft, man sollte sich dieser Bedürfnisse immer bewußt sein.

In einer Befragung können jene Runen, die auf Nauthiz folgen, aufzeigen, was gebraucht wird oder notwendig ist. Solange man diesen Bedürfnissen keine Aufmerksamkeit schenkt, solange werden sie einen einschränken und davon abhalten, etwas Konstruktives zustandezubringen. Nauthiz kann in einer Befragung auch als Warnung auftreten. Andererseits habe ich diese Rune aber auch schon als Antwort auf die Frage erhalten, ob ich etwas gegen mein Problem unternehmen sollte, und hatte dabei das starke Gefühl, daß sie in diesem besonderen Zusammenhang bedeutete, daß keine Notwendigkeit dazu bestehe.

Magisch kann Nauthiz vor allem dazu verwendet werden, andere Personen zu behindern. In einem der Gedichte der Edda, dem Sigdrifumal, erhält Sigurd den Rat, zu seinem Schutz »Not« (Nauthiz) in seine Fingernägel zu ritzen. Nauthiz kann wie Thurisaz verwendet werden, um eine andere Person in Fesseln zu legen und ihre Handlungen unwirksam zu machen.

Während Hagalaz in bezug auf die neun Welten Hel beherrscht, herrscht Nauthiz über Niflhel, das Reich des Drachen Nidhögg, dessen Name »Neiddrache« bedeutet. Nidhögg nagt an den Wurzeln von Yggdrasil und versucht so, den Baum zu zerstören. Wir können diesen Mythos auch psychologisch interpretieren und Nidhögg als den Schatten im Unbewußten betrachten, der an der Entfaltung des

Selbst, das durch Yggdrasil symbolisiert wird, nagt und dieses untergräbt. Hel ist, wie wir gesehen haben, nicht ein gänzlich unerfreulicher Ort oder Bewußtseinszustand. Niflhel jedoch ist ein solcher. Jede der neun Welten stellt nicht nur eine Sphäre oder Welt dar, die man im schamanischen oder astralen Sinn bereisen kann, sondern auch einen bestimmten Bereich der menschlichen Psyche.

Niflhel ist jener Ort, an dem alle Ängste lauern. Es gibt nichts, was behindernder als Angst wäre, nichts, was so sehr einschränkt wie das Gefühl, daß jede Handlung, die man auszuführen wünscht, bereits im voraus zum Scheitern verurteilt ist. Der positive Aspekt dieser Ängste ist, daß sie auch als Urnen angesehen werden können, die uns vor allzu voreiligen Handlungen warnen können. In anderen Worten, diese Ängste sind ein Teil des Über-lebenstriebes, der uns vor drohenden Gefahren warnen und beschützen kann. Daher gibt es auch einen beschützenden und warnenden Aspekt der Nauthiz-Rune, der uns die Kunst der Selbsterhaltung lehrt.

Eine alte germanische Vorstellung verknüpft die Nauthiz-Rune mit dem Element des Feuers. Das »Notfeuer« war ursprünglich ein rituelles Feuer, das zu verschiedenen Festen wie Beltane, Mittsommer, Samhain und Mittwinter entzündet wurde. Dies geht auf den Kult der Feueranbetung zurück, der erwiesenermaßen älter als die Religion der Asen ist. Feuerrituale wurden für eine Vielzahl von Zwecken, unter anderem auch für Opferungen, Heilungen und zur Reinigung abgehalten. Im Ritual des Notfeuers wurden zwei Feuer in einiger Entfernung voneinander von zwei unberührten Jugendlichen, einem Mädchen und einem Knaben, entzündet. Diese rieben so lange trok-kenes Holz aneinander, bis es Feuer fing. Danach wurde das Vieh zwischen den Feuerstellen hindurchgetrieben, um seine Fruchtbarkeit und Gesundheit zu sichern. Der Brauch, nach

dem verlobte Paare über ein Kartoffelfeuer springen, ist ein Überrest dieses alten Rituals. Das Notfeuer wurde in Zeiten der Not, bei Dürre, Hungersnöten oder Seuchen entzündet.

Es ist verständlich, daß das Feuer als heilig betrachtet wurde, da das Klima, in dem die nordischen Völker lebten, zu großer Kälte neigt. Daher wurde das Feuer, das auch mit der Sonne assoziiert wurde, als Quelle des Lebens betrachtet. Dennoch, die nordischen Länder waren zu dieser Zeit von dichten Wäldern bedeckt, sodaß das Feuer auch zu einer zerstörerischen und feindlichen Kraft werden konnte. Daher lautet ein von Dichtern verwendetes Kenning für das Feuer auch »Schrecken des Waldes«.

Nauthiz bezieht sich weiters auf die Fesselung von Loki, des Gottes des Feuers. Als er zu zerstörerisch wurde, ergriffen ihn die Asen und fesselten ihn. Das zugrundeliegende Prinzip dieser Erzählung ist, daß die Kraft des Feuers durch intelligenten Gebrauch beherrscht werden kann. Weiters

steht vielleicht auch der Brauch, die Finger zu überkreuzen, um Glück herbeizurufen, mit Nauthiz in Verbindung, da die gekreuzten Finger der rechten Hand eine Nauthiz-Rune bilden.

ISA



Germanischer Name: Isa

Angelsächsischer Name: Is

Altnordischer Name: Is

Lautwert: I

Traditionelle Bedeutung: Eis

Isa ist die dritte Rune des zweiten Aett. Wie die ersten beiden Runen in diesem Aett steht auch Isa mit einem Element in Verbindung, dem Element Eis. Eis ist Wasser in seinem dichtesten, gefrorenen Zustand. Wasser ist flüssig, Eis ist fest und statisch. Daher verkörpert Isa das

Prinzip der Aufrechterhaltung und des Widerstands gegenüber Veränderung. Es ist dies die Gegenkraft der Evolution, die Veränderungen verlangsamt und als solche eine ähnliche Funktion wie jenes Prinzip besitzt, das in okkulter Terminologie in der Aussage: »Überschreite nicht den Kreis« zum Ausdruck kommt. Isa ist notgedrungen eine antagonistische Kraft, deren kontrollierende Wirkung notwendig ist, um die Evolution daran zu hindern, in ungezügeltem und ziellosem Wachstum zu wuchern.

Eis steht dem Leben feindlich gegenüber und ist schädlich für die Umwelt. Dennoch sahen unsere Vorfahren das Eis als Herausforderung an und waren nicht nur in ihrem Überlebenskampf inmitten ungünstiger Bedingungen erfolgreich, sondern wurden durch Isa auch dazu angespornt, sich mehr als alle anderen Völker zu entwickeln. So erwies sich die Not als Mutter aller Erfindungen. Unsere Vorfahren mußten sich jedoch auch als Rasse von robusten Kriegern bewähren. Leider war ein Nachteil unseres angeborenen Erfindergeistes der Abstieg in den Materialismus, der die Weiterentwicklung unserer spirituellen Werte verhinderte. Die meisten nordischen Völker nahmen das Christentum an, eine fremde Religion, die aus dem Nahen Osten zu uns gebracht worden war. Sie taten dies vor allem deshalb, weil ihnen keine andere Wahl gelassen wurde, und das Ergebnis davon war, daß uns kaum Wehr als ein paar spärliche Überreste unseres spirituellen Erbes blieben.

Isa repräsentiert jene Kräfte, die dem Fortschreiten des Materialismus zugrundeliegen, da es Geist zu Materie kristallisiert. Isa ist die Rune der Selbsterhaltung und Selbstbeherrschung, deren positive Aspekte unser Individualismus und die Fähigkeit sind, entgegen allen Widerständen zu überleben. Ihre negativen Aspekte sind Ichbezogenheit und die Mentalität des »Jeder für sich«. Die nordischen Völker haben ihren Sinn für Gemeinschaft verloren und sind heute nur noch an schnellem Profit und oberflächlichen Vergnügungen interessiert, während sich sogenannte primitive Völker aus wärmeren Gebieten, die nicht demselben Druck, erfinderisch zu sein, ausgesetzt waren, ihren Sinn für Gemeinschaft und Zugehörigkeit erhalten haben. Unsere materialistische Selbstsucht wird unseren eigenen Untergang bewirken, solange wir nicht lernen, weniger uns selbst zu verkaufen, wie wir es nach wie vor tun, sondern zum Wohle der Gesamtheit unseres Volkes

miteinander und mit der Natur in Einklang zu leben.

Isa steht mit Werdandi in Verbindung, der Norne, die über die Gegenwart herrscht. Wie bereits erwähnt, ist die Isa-Rune statisch, sie »ist«. Ihre Funktion ist es, die Dinge so zu belassen, wie sie sind - in anderen Worten, das aufrechtzuerhalten, was ist. Sie ist eine in sich selbst ruhende Rune, die lediglich bewahrt und konserviert. Es ist schwierig, mit dieser Rune in Kontakt zu treten, da sie kalt, hart und unerbittlich ist. Sie repräsentiert die dunkleren Aspekte der Göttin, die öde unfruchtbare Göttin, die in unserer Mythologie Rind genannt wird und sich dreimal weigerte, Odin jenen Sohn zu schenken, den er gebraucht hätte, um den Sonnengott Balder zu rächen, der das entgegengesetzte Prinzip zu Isa darstellt. In diesem Mythos symbolisiert Rind die gefrorene Erde, die nicht bereit ist, sich der Umarmung der Sonne, die durch Odin symbolisiert wird, hinzugeben. Die Isa-Rune herrscht über das Reich von Jötunheim und die Eisriesen, die die destruktiven Aspekte des Winterwetters verkörpern.

Auf psychologischer Ebene repräsentiert Isa das Ich in seinem weltlichsten Sinn sowie die persönliche Überlebensfähigkeit durch konzentrierte Anstrengung. Isa kann von großer Hilfe sein, wenn es darum geht, den Willen für eine zielgerichtete Aktion zu bündeln. In einer tiefenpsychologischen Beratung kann Isa Bereiche des Unbewußten aufzeigen, in denen bestimmte Prägungen festsitzen. Was immer diese Prägungen auch sein mögen, sie sind normalerweise sehr schwer oder gar nicht zu verändern, wie es oft mit Gewohnheiten oder festgefahrenen unbewußten Verhaltensmustern der Fall ist. Meist ist es besser, diese Bereiche unberührt zu lassen, da ihre Aktivierung unter Umständen nur mehr Schwierigkeiten

mit sich bringen kann, solange man nicht genau weiß, was man tut. Eine Technik, diese Bereiche zu erforschen, besteht darin, Sowulo oder sogar Thurisaz als eine Isa entgegengesetzte Kraft einzusetzen, um den Einfluß von Isa zu schmelzen. Jede dieser Feuerrunen kann uns den Zugang zu Prägungen eröffnen, die im Unbewußten in eingefrorenem Zustand ruhen, wobei die Idee die ist, daß die Energie des Feuers dazu verwendet wird, diese Strukturen symbolisch aufzuschmelzen, um sie sodann in Übereinstimmung mit dem Willen verändern zu können.

In der Divination weist Isa normalerweise auf hemmende Einflüsse hin und deutet an, daß, was immer die Fragestellung oder das betreffende Problem auch sein mag, es keine rasche Möglichkeit zu einer Veränderung gibt. Eine solche Veränderung kann bis zu drei Monaten dauern, dem Äquivalent einer Jahreszeit, obwohl auch dies durch die Invokation einer Feuerrune beschleunigt werden kann.

Es gibt jedoch auch positive Anwendungsmöglichkeiten der Isa-Rune. So kann sie etwa verwendet werden, um zerstörerische oder aggressive Kräfte aufzulösen, die durch Magie oder ein hitziges Streitgespräch freigesetzt worden sind. In jedem solchen Fall kann die Projektion einer Isa-Rune die Situation sehr schnell beruhigen. Die konzentrierte Kraft von Isa ist die einzige Kraft, die stark genug ist, um Thurisaz Widerstand zu leisten. Isa kann zur Selbstverteidigung verwendet werden und jeden magischen Angriff unwirksam machen. Isa kann auch verwendet werden, um die Handlungen einer anderen Person präventiv einzufrieren. Magischer Krieg ist sehr selten, und es ist sicher keine übliche Praxis von Runenmeistern oder anderen Magiern, andere Menschen leichtfertig anzugreifen. In jenen seltenen Fällen, in denen man dennoch einem solchen Angriff ausgesetzt ist, kann Isa als schützende Barriere dienen.

JERA



Germanischer Name: Jera

Angelsächsischer Name: Ger

Altnordischer Name: Ar

Lautwert: J

Traditionelle Bedeutung: Jahr, Ernte

Daß diese Rune die vierte im Aett von Hagalaz und die zwölfte Rune im gesamten Futhark ist, ist ein gutes Beispiel für Synchronizität, da ein Jahr aus zwölf Monaten und ein Tag aus zweimal zwölf Stunden besteht. Der Name dieser Rune weist darauf hin, daß sie eine wichtige Beziehung zur Zeit und zur Einteilung der Zeit besitzt.

Jede der vorhergegangenen drei Runen wurde mit einer der Nornen assoziiert. Die Wöluspa erwähnt drei jungfräuliche Riesinnen aus Jötunheim, die nach dem Tod von Gullweig auftauchten. Da Gullweig dreimal verbrannt wurde und dennoch überlebte, können wir davon ausgehen, daß die drei Nornen oder Riesenjungfrauen drei Aspekte von

Gullweig sind. Wie bereits erwähnt, repräsentiert jede Norne einen Aspekt der Zeit: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Diese Rune, die unmittelbar auf die drei mit den Nornen verbundenen Runen folgt, repräsentiert die Zeit selbst.

Die beiden Hälften der Jera-Rune stellen deutlich die zwei Hälften des Jahres dar, die sich in ewigem Kreislauf von Licht zu Dunkelheit und Dunkelheit zu Licht um einander drehen. Im besonderen wird die Jera-Rune mit dem Jahreswechsel zur Weihnachtszeit assoziiert, an dem die Sonne wiederkehrt.

Mit Jera in Zusammenhang steht das Mysterium von Balder und Höd, die getötet und wiedergeboren wurden. Balder wurde zu Mittsommer getötet und zu Mittwinter wiedergeboren, während Höd zu Mittwinter getötet und zu Mittsommer wiedergeboren wurde. Wenn wir uns das Jahr als kreisförmigen Kalender vorstellen, Jera an jener Stelle eintragen, die Mittwinter oder Weihnachten

entspricht, und die anderen Runen entlang des Kreises in der Reihenfolge des Futhark folgen lassen, dann ergibt sich für Dagaz eine Position, die Jera diametral entgegengesetzt ist und auf unserem Kalender dem Zeitpunkt von Mittsommer entspricht. Dies zeigt die Beziehung zwischen Jera und Dagaz auf, die einander ergänzen.

Jera repräsentiert den Kreislauf des Jahres und die Wiederkehr der Jahreszeiten. Sie ist eine Rune der Hoffnung, die zeigt, daß alles in Bewegung ist und nichts gleich bleibt. Diese Rune kann eine sanfte Veränderung bewirken, eine Dehnung im Netz des Wyrd. In Befragungen ist sie oft ein Zeichen für einen Wechsel zum Guten, das Ende eines

Zyklus und den Beginn eines neuen. Diese Rune beinhaltet das Mysterium der ewigen Wiederkehr.

Das Element, das mit dieser Rune in Verbindung steht, ist die Erde, und die Götter, die mit ihr assoziiert werden (neben Balder und Höd, die wir bereits erwähnt haben), sind die beiden Zwillinge aus dem Geschlecht der Wanen, Frey und Freyja. Die Rune Jera besitzt eine starke Verbindung zu Fruchtbarkeit, im speziellen zur Fruchtbarkeit des Getreides. Auch Thor steht mit dieser Rune in Verbindung. Das Julfest (Weihnachten) ist traditionell das Fest von Thor, zumindest in einigen Gebieten der nordischen Länder, während es in anderen Gebieten Frey war, dem das Julfest geweiht war. Thor war traditionell der Freund der Bauern und des Landvolks, und es wurde ihm eine wichtige Bedeutung für die Fruchtbarkeit in landwirtschaftlichen Dingen beigemessen.

Auf persönlicher Ebene verweist Jera, die Rune der Wiederkehr, oft auf zu erwartende Ereignisse, die aus vergangenen Handlungen resultieren. Mein persönliches Gefühl gegenüber Jera ist, daß sie eine freundliche und ermutigende Rune ist, weniger streng als Isa oder Nauthiz. Magisch kann die Jera-Rune verwendet werden, um Prozesse entweder zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Dies hängt davon ab, wie sie gezogen wird. Wenn die Jera-Rune in ihrer normalen Stellung, d.h. wie in der Zeichnung am Beginn dieses Abschnitts gezogen wird, dann bewirkt sie eine vorwärts gerichtete Beschleunigung der Ereignisse. Wird sie jedoch wie im folgenden umgekehrt gezogen, dann kann sie in einem Zauber auch verwendet werden, um die Ereignisse zu verlangsamen: . Dies kann dann sehr nützlich sein, wenn wir mit Ereignissen konfrontiert sind, die schnell und unkontrolliert eskalieren. Während Isa den tiefsten Abstieg in die Materie repräsentiert, beginnen sich mit Jera die Dinge wieder umzukehren. Von Fehu bis Isa haben wir

eine Abwärtsentwicklung der Energie oder des Geistes zur Materie hin beobachtet. Nun setzt mit Jera wieder eine Umkehr und ein Aufschwung ein, der mit der nächsten Rune, Eihwaz, fortgesetzt wird.



EIHWAZ



Germanischer Name: Eihwaz

Angelsächsischer Name: Eoh

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: E

Traditionelle Bedeutung: Eibe

In meinen persönlichen Bemühungen, mit dieser Rune in Kontakt zu treten, bin ich lange Zeit auf große Schwierigkeiten gestoßen. Ich bin Edred Thorsson und Thorolf Wardle zu Dank verpflichtet, die die Auffassung vertreten haben, daß der Eibenbaum Yggdrasil sei. Da es das

Ziel dieser Arbeit ist, mein eigenes Verständnis der Runen zu präsentieren, das aus der Kom- munikation mit den

Runen selbst entstanden ist, will ich nicht den Fehler begehen, von anderen Runenbüchern abzuschreiben und andere Autoren zu plagiieren. Wenn es dennoch unvermeidbar ist, die Ideen anderer Autoren zu übernehmen, dann werde ich deutlich daraufhinweisen und ihnen die nötige Anerkennung zukommen lassen. Die folgenden Bemerkungen zu dieser Rune stellen daher das Ergebnis meiner persönlichen Forschungen dar.

Die Eihwaz-Rune repräsentiert Yggdrasil. Sie steht aber auch für die Wirbelsäule oder das menschliche Rückgrat, das den Rest des Körpers stützt. Eihwaz ist das psychische Äquivalent der Wirbelsäule in Form von Yggdrasil, der die Schöpfung stützt und so ein kosmisches Rückgrat

darstellt. Die Wirbelsäule besteht aus vierundzwanzig Wirbelknochen - eine deutliche Entsprechung zu den vierundzwanzig Runen des urgermanischen Futhark.

Weiters befinden sich in Yggdrasil neun Welten, von denen acht als Entsprechungen zu jenen psychischen Zentren im Körper betrachtet werden können, die unter der Bezeichnung »Chakras« bekannt sind und für den Energiefluß von der psychischen zur physischen Ebene verantwortlich sind. Der physische Körper selbst wird durch die neunte Welt, Midgard, symbolisiert. Diese Zentren entsprechen auch den wichtigsten endokrinen Drüsen. In der okkulten Tradition nimmt man normalerweise an, daß es sieben Chakras gibt, die als Überträger psychischer Energie dienen. Die altnordische Bezeichnung für diese Zentren ist *hvel,* englisch *wheel* (dt.: »Rad«), ein Ausdruck, der in diesem Zusammenhang in den Schriften von Rudolf Gorsieben erwähnt wird. Meine Theorie ist, daß es in Wirklichkeit acht Chakras gibt. Zusätzlich zu den sieben

bekannten Chakras gibt es ein weiteres, das sich unter den Füßen befindet. Acht der neun Welten können bestimmten Chakras zugeordnet werden, die durch die ihnen entsprechenden Runen (siehe Kapitel 4) aktiviert werden können. Da diese Technik zu einer fortgeschrittenen Art der Magie zählt und sich erst in einem experimentellen Stadium befindet, kann ich noch keine Beispiele für konkrete Ergebnisse dieser magischen Theorie anfuhren, doch wer wagt, gewinnt. Waren nicht gerade die nordischen Völker für ihren Wagemut bekannt?

Wagemut ist sicherlich ein Konzept, das mit dieser Rune in Verbindung steht. Eihwaz wird traditionellerweise mit der Jagd assoziiert, besonders mit Hilfe des Bogens, da Bogen normalerweise aus Eibenholz hergestellt werden und die Jagd ein Unternehmen ist, das viel Mut erfordert, was vor allem für die alten Tage galt. Die Kraft dieser Rune ist eine starke und bestätigende Kraft. Sie kann den nötigen Anstoß geben, den entscheidenden Sprung ins kalte Wasser zu wagen. Sie ist eine nach außen gerichtete Rune des Handelns, des Strebens, der Beharrlichkeit und der Ausdauer. Am magischen Pfad repräsentiert Eihwaz eine prüfende Kraft. Meine eigene Erfahrung mit Eihwaz hat gezeigt, daß diese Rune oft in einer Befragung auftaucht, wenn der Fragende bestimmte Zweifel bezüglich irgendeines Vorhabens hegt. In diesen Fällen bedeutet Eihwaz-Rune unmißverständlich, daß das Risiko eingegangen werden sollte. Sie sagt uns: »Nimm es in Angriff!«

Die Assoziation mit Odins Prüfung am Yggdrasil hat in Holland ein volkstümliches Spiel hervorgebracht. Es handelt sich dabei um einen Wettbewerb, der als *Paaltje Zitten* bekannt ist, was übersetzt soviel wie »Pfahlsitzen« bedeutet und recht gut beschreibt, was dabei getan wird: An öffentlichen Plätzen werden hohe Masten aufgestellt, auf

deren Spitze Männer klettern und sich daraufsetzen. Das Ziel der Übung besteht natürlich darin, herauszufinden, wer am längsten auf der Spitze des Mastes sitzen kann. Ich glaube nicht, daß es zu weit hergeholt ist, in diesem Brauch den Überrest eines alten vergessenen Rituals zu sehen.

Einen anderen, wesentlich älteren Brauch gab es in Friesland, das in den alten Tagen einen Großteil des nördlichen und südlichen Hollands umfaßte. wenn Gefahr drohte, wurde ein Schwert aus gebrannter Eibe von einem Dorf zum anderen weitergegeben, um zur Hilfe aufzurufen. Archäologen haben in Friesland ein Eibenschwert aus dem achten Jahrhundert gefunden.

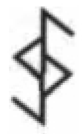
Das Eihwaz zugeordnete Element ist schwer zu bestimmen, da Yggdrasil an allen Elementen teilhat. Da er in der Erde wurzelt und bis in den Himmel reicht, gehören die Elemente Erde und Luft am ehesten zur Eihwaz-Rune. Zwei Götter werden mit Eihwaz assoziiert: Odin und Uller. Wie wir wissen steht Odin mit Eihwaz/Yggdrasil in Verbindung, da er die Grenzen zwischen Leben und Tod transzendierte und an beiden Zuständen teilhatte, während er zwischen ihnen schwebte. Es ist dieser Akt des Opfers von Odin, der ihm das Wissen der Runen und die Fähigkeit verlieh, zwischen den Sphären von Leben und Tod zu reisen, wodurch er zum »Wilden Jäger« wurde. Uller wird mit Eihwaz in Verbindung gebracht, da er jener Gott ist, der mit der Jagd assoziiert wird. Bogen wurden aus Eibenholz hergestellt und Uller wohnt in Ydalir, dem Tal der Eiben. Odin und Uller sind zwei Figuren, die einander ergänzen. Es gibt einen Mythos, der älter als die Eddas ist und demzufolge Odin entmachtet und von Uller oder Mithodin vertrieben wurde. Dies geschieht zur Tagundnachtgleiche im Herbst, bei der Uller die Macht übernimmt und während des Winters herrscht, bis Odin zur Tagundnachtgleiche im Frühling wieder zuückkehrt und während des Sommers herrscht. Dieser Mythos bezieht sich

vor allem auf das landwirtschaftliche Jahr.

Wie wir bereits gesehen haben, ist Jera der Wendepunkt, an dem sich die Abwärtsentwicklung vom Geist zur Materie wieder in eine Aufwärtsentwicklung von Materie zu Geist umkehrt. An diesem Punkt der Kosmologie ist Eihwaz die Antriebskraft der Evolution. Odin, der den Zustand der Schöp- fung überwacht, unterwirft sich selbst dieser Prüfung am Yggdrasil. Er war das erste Lebewesen, das

einen aktiven Schritt am Pfad der Evolution setzte und dadurch von Ygg zu Odin wurde. Psychologisch gesehen versetzt Eihwaz das Individuum oft in die schwierige Lage, sich in einem Zustand der Schwebe zu befinden, entweder als Folge von widersprüchlichen Gefühlen, die in Einklang gebracht und bewältigt werden müssen, oder indem man vor die schwierige Wahl zwischen zwei gleichwertigen Gegensätzen gestellt wird.

Eihwaz ist eine der mächtigsten Runen, die wie ein Rückgrat in einer Bindrune verwendet werden kann. Das schönste Symbol, das mir gegeben wurde, ist eine sich um Eihwaz drehende Jera- Rune. Eine Meditation über diese Bindrune, die folgendermaßen aussieht, kann eine sehr erhebende Erfahrung sein:



Eine Kombination, die besonders hilfreich ist, wenn Uller invoziert werden soll, ist Eihwaz und Wunjo. Um Eihwaz magisch zu verwenden, visuali-siere die Rune, spüre wie sie sich in deinem Inneren vom Kopf bis zum Ende der Wirbelsäule erstreckt und verbinde diese Erfahrung mit

deinem Willen, um dich so zwischen dem unbewußten und dem höheren Selbst zu bewegen. Während du dies tust, nimm am Wissen beider Bewußtseinszustände teil und versuche sie miteinander zu verbinden. Dies ist nicht so schwierig als es sich vielleicht anhören mag, da diese beiden Zustände einander widerspiegeln, was sich gut erkennen läßt, wenn wir eine horizontale Linie durch die Mitte von Eihwaz ziehen, sodaß wir eine aufrechte und eine umgekehrte Laguz-Rune erhalten.

PERTHO



Germanischer Name: Pertho

Angelsächsischer Name: Peorth

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: P

Traditionelle Bedeutung: Geburt?

Die traditionelle Bedeutung dieser Rune ist nicht genau bekannt, doch sind bereits die verschiedensten Vorschläge, von »Geheimnis« bis »Schachfigur«, gemacht worden. Pertho ist die sechste Rune des zweiten Aett und eine der geheimnisvollsten Runen im gesamten Futhark. Oft ist

sie nicht erklärt oder von uninformierten Autoren als Geheimnis abgetan worden. Dennoch sollte es nicht allzu schwierig sein, in die Geheimnisse dieser Rune einzudringen.

Während ich vor vielen Jahren über Pertho meditierte, drängte sich mir plötzlich intuitiv die Assoziation von Pertho mit »Geburt« auf. Umso mehr war ich erfreut, als ich in der kleinen, doch lesenswerten Broschüre *Runelore* von Thorolf Wardle erklärt fand, warum diese Rune eine Geburtsrune ist. Ich werde hier von meiner Regel, nicht von anderen Autoren zu zitieren, eine Ausnahme machen, da mir diese Information zu wertvoll erscheint, um sie dem Leser vorzuenthalten. Thorolf Wardle vertritt die Auffassung, daß das Angelsächsische Runengedicht abgeändert wurde, was insofern möglich ist, als es von Christen niedergeschrieben wurde, die zu manchen der darin enthaltenen Aussagen gegenteilige religiöse Ansichten vertraten. Die traditionelle Version des Angelsächsischen Runengedichts lautet:

Peorth byth symble plega and hlehter wlancum

Dhaer wigan sittath on beorsele blithe aetsomne. Dies kann folgendermaßen übersetzt werden: *Peorth ist stets das Spiel und Gelächter der Stolzen,*

Wenn Krieger in der Bierhalle glücklich beisammensitzen.

Thorolf zufolge wurden im angelsächsischen Originaltext zwei Wörter verändert. Diese Worte sind *wigan* (Krieger) und *beorsele* (Bierhalle), die ursprünglich *wifan* (Frauen) und *beorthsele* (Geburtssaal) lauteten. Die ursprüngliche Version hätte dann folgendermaßen ausgesehen:

Peorth ist stets das Spiel und Gelächter der Stolzen,

Wenn Frauen im Geburtssaal glücklich beisammensitzen.

Als ich zum ersten Mal Kontakt mit der Pertho-Rune aufnahm, war mein anfänglicher Eindruck, daß es sich um den Schoß der Großen Göttin handelte, d.h. um Raum. Gleichzeitig fühlte ich, daß der Raum auch der Brunnen Mimirs war, an dem Odin sein Auge verlor. Dieses Auge ist der Mond des Nachthimmels, während sein allsehendes Auge, das er behielt, die Sonne des Taghimmels ist.

Diese Rune folgt auf Eihwaz und repräsentiert jenes mythologische Stadium, in dem Odin, nachdem er sich seiner Prüfung am Yggdrasil unterzogen und das Wissen der Runen erlangt hatte, nun auch das Wissen um ihren Gebrauch und die vollständige Kenntnis der Vergangenheit und Zukunft benötigte. Dieses Wissen und diese Kenntnis fand er am Brunnen Mimirs, der das Äquivalent dessen ist, was in anderen Schulen des Okkultismus als »Akasha-Chronik« bezeichnet wird. Dieser Brunnen enthält die Erinnerung aller Vorfahren und das kollektive Unbewußte der gesamten Rasse, die Seele der Gruppe. Es ist jener Ort, an dem alles Wissen aufgezeichnet ist und wiederentdeckt werden kann. Meine eigene Forschung in bezug auf die Runen betrachte ich ebenfalls als Teil dieses Prozesses der Wiederentdeckung von Wissen aus dem kollektiven Unbewußten, dem Brunnen Mimirs.

In einigen modernen Runenbüchern ist das aus vierundzwanzig Runen bestehende Futhark fälschlicherweise um eine sogenannte »leere Rune« erweitert worden, was völlig überflüssig ist, da das Futhark aus bestimmten numerologischen Gründen auf der Zahl Vierundzwanzig basiert. Diese sogenannte »leere Rune« wird verwendet, um

den Begriff »Schicksal« auszudrücken, was vor allem unter jenen Autoren verbreitet ist, die der Pertho-Rune die Bedeutung von »Geheimnis« zuschreiben. Tatsächlich ist Pertho, gemeinsam mit Nauthiz, die eigentliche Schicksalsrune. Die Pertho-Rune wird von allen drei Nomen gemeinsam beherrscht. Sie ist nicht nur der Brunnen Mimirs, sondern auch der Brunnen Urds. Die Nornen weben das Netz des individuellen Schicksals, einschließlich dessen der Götter.

Die Nornen sind Weberinnen. Doch womit weben sie? Was ist der Rohstoff und wer lieferte ihn? Frigg ist als die Göttin des Spinnens bekannt und ihre Waffe oder ihr Werkzeug ist der Spinnrocken. Sie ist es, die den Rohstoff spinnt, aus dem die Nornen das Schicksal weben. In den Mythen ist sie jene Göttin, die alles weiß, doch nicht spricht und ihre Geheimnisse für sich behält. So gesehen besitzt die Pertho-Rune tatsächlich eine gewisse Beziehung zum Geheimnisvollen.

Bis jetzt haben wir die Pertho-Rune nur in ihrer normalen, d.h. nach rechts gerichteten Stellung betrachtet. Wenn man die Rune wendet, sodaß sie nach links gerichtet ist, dann kehrt sich auch ihre Bedeutung um. Statt ein Symbol der Geburt zu sein, wird Pertho in dieser Stellung zu einem Symbol des Todes. Wenn die Rune nach rechts gerichtet ist, dann kann man sich ihre schöpferische Energie als nach außen fließend vorstellen. In der nach links gerichteten Position kehrt sich der Energiefluß um, wobei er auf sich selbst stößt und den freien Fluß der Energie blockiert. Die oberste und wichtigste Patronin der Pertho-Rune ist die Göttin Frigg. Dies aus zwei Gründen: erstens ist sie jene Göttin, die über die Geburt herrscht, und zweitens ist sie die Kraft hinter den Nornen und an der Gestaltung des Schicksals beteiligt.

Aus der Kombination von Jera, Eihwaz und Pertho kann das folgende magische Gedankenmodell gebildet werden: Jera repräsentiert die Zeit und Pertho den Raum, während Eihwaz für Yggdrasil steht, der sich zwischen diesen beiden als Symbol der gesamten Schöpfung erstreckt, die durch die wechselseitige Beziehung der Kräfte von Raum und Zeit im Gleichgewicht gehalten wird. Auf psychologischer Ebene repräsentiert die Pertho-Rune in ihrer positivsten Bedeutung das verborgene Potential und jene Begabungen des Individuums, die sich noch nicht manifestiert haben — jene angeborenen Fähigkeiten, die von den eigenen Vorfahren ererbt, durch das *Hamingja* erlangt oder in einer vergangenen Existenz erworben wurden. Meditationeil und magische Arbeiten, die auf die Erforschung von verborgenen Fähigkeiten dieser Art abzielen, können durch die Arbeit mit der Pertho-Rune erfolgreich unterstützt werden.

In der Divinationen besitzt Pertho meist esoterische Bedeutungen, die sich etwa auf Initiationserlebnisse oder die Entdeckung von verborgenen Aspekten des eigenen Selbst beziehen. Die genaue Interpretation hängt ausschließlich von der Ebene der Befragung ab. In einer von mir durch-

geführten Befragung tauchte die Pertho-Rune einmal an einer auffälligen Stelle auf, was der fragenden Person zu ihrer eigenen Überraschung mitteilte, daß es rund um die Geburt ihrer Enkelin ein Geheimnis gab. Dies erwies sich später als richtig, da sich herausstellte, daß der Vater des Kindes nicht der Mann der Kindesmutter war, wie sie selbst angenommen hatte. Dies ist eine typische Erfahrung mit Pertho. Wenn eine direkte Frage gestellt wird und Pertho als Antwort kommt, dann scheint dies oft zu bedeuten: »Du bist nicht berechtigt, dies zu wissen«. Weiteres Fragen führt

dabei nur zu einem weiteren Auftreten von Pertho. Wegen dieser irritierenden Eigenschaft haben wir Pertho die »F... o..-Rune« genannt. Sie kann dir unmißverständlich zu verstehen geben: »F... o..!«

ALGIZ



Germanischer Name: Algiz

Angelsächsischer Name: Eolh

Altnordischer Name: Yr

Lautwert: Z, R

Traditionelle Bedeutung: Schutz

Diese Rune besitzt zwei Formen: eine aufrechte und eine umgekehrte . Im urgermanischen und angelsächsischen Futhark kommt nur die aufrechte Form vor. In den meisten skandinavischen Futharks finden sich jedoch beide Formen, wobei die aufrechte Form dem Lautwert des

ᛦ

Buchstabens M entspricht und *MannaR* genannt wird, d.h. mit Mannaz identisch ist. Die umgekehrte Form

repräsentiert in den skandinavischen Runenreihen einen Laut zwischen R und Z, der einem Wort einen magischen Lautwert hinzufügt. Das isländische Wort *AsgardR* etwa wurde durch die folgenden Runen gebildet: Ansuz, Sowulo, Gebo, Ansuz, Dagaz und Algiz, wobei die Algiz-Rune umgekehrt und etwas größer als die anderen Runen geschrieben wurde. Möglicherweise diente dies dazu, um zwischen einer normalen Buchstabenrune und einer magischen Klangrune zu unterscheiden.

Die wichtigste Bedeutung der Algiz-Rune ist Schutz. Das Zeichen selbst gleicht einer gespreizten Hand und erinnert an die Hand von Tyr, die er opferte, um den Fenriswolf fesseln zu können. Das alte germanische Wort *Alhs* bedeutet Tempel oder Heiligtum. Da an diesen heiligen Orten alle magischen Gewänder und rituellen Gegenstände aufbewahrt wurden, mußten solche religiöse Stätten besonders geschützt werden. Nach Tacitus war Alcis der Name des göttlichen Zwillingspaars, das von den Germanen verehrt wurde. Obwohl es noch niemandem gelungen ist, diese Zwillinge zu identifizieren, ist doch von manchen die Vermutung ausgesprochen worden, daß sie das nordische Äquivalent zu Castor und Pollux seien. Andere Autoren haben die Ansicht vertreten, daß es sich bei ihnen um Balder und Höd handelte. Da Algiz eine weibliche und eine männliche Form besitzt, weisen meine eigenen Untersuchungen eher daraufhin, daß diese Zwillinge auch männlich und weiblich sein könnten. Die Annahme, daß beide Zwillinge männlichen Geschlechts seien, resultiert möglicherweise aus der Tatsache, daß die meisten Runenpraktiker bislang Männer gewesen sind. Sie haben die Möglichkeit übersehen, daß diese Zwillinge genausogut Frey und Freyja sein könnten. Andererseits könnte dieses Zeichen, das eines der ältesten Runenzeichen überhaupt ist, auch eine ursprüngliche Zwillingsgottheit darstellen, aus der sich alle anderen entwickelt haben. Andere

Zwillingsgottheiten sind Njörd und Nerthus sowie Ziu und Zisa.

Im skandinavischen Futhark trägt die aufrechte Version von Algiz den Namen MannaR, was darauf hindeutet, daß diese aufrechte Form der Algiz-Rune männlich ist und das aufwärts gerichtete Streben des Bewußtseins repräsentiert, was durch die oberen Äste von Yggdrasil symbolisiert wird, die sich hoch über die Erde erheben und bis in den Himmel reichen. Die umgekehrte Form von Algiz symbolisiert die Wurzeln von Yggdrasil, die sich bis tief in die Erde zu den Reichen des Todes erstrecken. In der okkulten Überlieferung wird das Innere der Erde als weiblich betrachtet. Die höchsten Äste stehen für die Welten des Lichts: Vanaheim, Asgard und Lichtalfheim. Die unteren Ausläufer führen zu den niederen Welten von Jötunheim, Hel und Swartalfheim. Midgard befindet

sich in der Mitte dieser zwei Gruppen von Ästen und wird von Muspelheim und Niflheim flankiert, die jedoch in der Gestalt der Rune nicht sichtbar sind, da sie von den uranfänglichen Kräften Feuer und Eis beherrscht werden, die die verborgene Grundlage aller Welten darstellen. Diese Kosmogonie kann in Form der folgenden Bindrune darstellt werden:

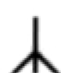
Auf der physischen Ebene sind diese Polaritäten umgekehrt, sodaß die weibliche Form von Algiz in ihrer aufrechten Stellung Leben symbolisiert, während die umgekehrte Position ein Symbol des Todes ist. Frauen spenden Leben, während es in einer kriegerischen Gesellschaft meist Männer sind, die den Tod bringen. In Deutschland war es ein historischer Brauch, die Algiz-Rune auf Grabsteinen in der folgenden Art zu verwenden:



Datum der Geburt

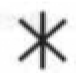


Datum des Todes



Die aufrechte Stellung repräsentiert die weibliche Form, während die umgekehrte Stellung die männliche Form repräsentiert. Tatsächlich können beide Formen der Rune als vereinfachte Piktogramme der weiblichen und männlichen Genitalien betrachtet wetden. In der nordischen Mythologie wird erzählt, daß die Götter zwei Bäume entdeckten, die Ask und Embla hießen und männlichen und weiblichen Geschlechts waren. Von den Göttern erhielten sie das Geschenk des Lebens und wurden so zu jenem Paar, von dem die gesamte Menschheit abstammt. Auf ähnliche Weise soll nach der Ragnarök wieder Leben aus Yggdrasil entstehen, in dessen Zweigen sich ein Mann und eine Frau verbergen, deren Namen Lif und Lifthrasir sind. So gibt es in den Mythen eine berechtigte Verbindung zwischen Leben und Bäumen.

Eine andere Bindrune, die beide Formen von Algiz in sich vereint, ist diese:



Sie ist identisch mit der skandinavischen Version der Hagalaz-Rune. In Holland wurde dieses Zeichen traditionell verwendet, um Hochzeiten oder die Vereinigung des männlichen und weiblichen Prinzips zu symbolisieren.

Algiz ist jene Rune, die oft mit Schutz und Verteidigung assoziert wird. Als solche verkörpert sie die Funktion eines Schildes, nicht zuletzt aufgrund ihrer Verbindung zu den Walküren, die auch als »Schildjungfrauen« bekannt sind. Diese wählten nicht nur die im Kampf Gefallenen aus, sondern beschützten auch die Krieger im Getümmel der Schlacht. Es ist bekannt, daß sie die Gestalt von Schwänen annehmen können. Weniger bekannt ist die Tatsache, daß sie sich auch in Raben verwandeln können. Wenn das piktographische Zeichen der Algiz-Rune flach auf den Boden gezeichnet wird, dann erinnert es an den Fußabdruck eines Vogels, der dem eines Raben oder Schwanes gleicht. In verschiedenen Traditionen der Hexenkunst und bei den Zigeunern ist die Algiz- Rune auch als »Krähenfuß« bekannt: Eine weitere Funktion der Walküren ist jene als Führerinnen der Toten, die die gefallenen Krieger nach Walhalla geleiten.

In ihrer normalen, aufrechten Form kann die Algiz-Rune in praktischen Arbeiten von eher andächtiger Natur verwendet werden, etwa wenn man andere Runen invozieren oder das Bewußtsein in höhere Sphären erheben will, die durch Asgard symbolisiert werden. Sie agiert als mächtiger Führer und leitet die Energien vom Menschen zu den Göttern und von den Göttern zum Menschen. Algiz wird mit der Regen bogen brücke assoziiert, die den Pfad zwischen Asgard und Midgard darstellt und der einzige Weg ist, der diese beiden Welten miteinander verbindet. Heimdall, ein Gott der besonders um Schutz angerufen wird, ist der Wächter der Regenbogenbrücke und vermittelt

zwischen den Energien dieser beiden Welten auf gleiche Art wie dies von Algiz gesagt wird. Heimdali kann daher als verborgene Gotteskraft hinter der Algiz-Rune betrachtet werden.

Die Algiz-Rune kann auch für Heilungen verwendet werden. Mit erhobenen Armen in der traditionellen Stellung von Algiz zu stehen und dabei die Kräfte von Uruz, Sowulo und Ansuz herabzurufen, hat mir selbst solche Heilungsfähigkeiten verliehen, daß die durch meine Hände fließende Energie physisch wahrgenommen werden konnte. Magisch ist Algiz eine der mächtigsten Runen, die in den Vierteln oder Achteln eines Kreises eingesetzt werden kann, da sie jede Arbeit, die im Inneren des Kreises durchgeführt wird, abschirmt, beschützt und verteidigt.

SOWULO



Germanischer Name: Sowulo

Angelsächsischer Name: Sigil

Altnordischer Name: Sol

Lautwert: S

Traditionelle Bedeutung: Sonne

Wie alle primitiven Völker betrachteten die alten nordischen Völker die Sonne als lebensspendende Kraft. Dazu muß

jedoch gesagt werden, daß sie die Sonne als weiblich ansahen. Im Deutschen ist das grammatische Geschlecht des Wortes »Sonne« noch immer weiblich. Im Gegensatz

dazu wird in den meisten anderen magischen Traditionen, so etwa in der griechischen Überlieferung, in modernen keltischen Schulen oder auch im Wicca, die Sonne als männlich betrachtet. Da ich vom Wicca zum Glauben des Asatru übergewechselt bin, brauchte ich einige Zeit, um mich an diesen Gedanken zu gewöhnen. Die Idee, daß die Sonne weiblich ist, ist erwiesenermaßen sehr alt und könnte auf eine wesentlich ältere magische Tradition zurückgehen, die matriarchalisch ausgerichtet war. Diese Annahme wird auch dadurch unterstützt, daß etwa im Shinto, der alten Religion Japans, und in den ältesten ägyptischen Überlieferungen die Sonne ebenfalls als Göttin betrachtet wurde.

Für den primitiven Menschen war die Sonne der bedeutendste Gegenstand der Verehrung. Das Leben hängt wesentlich mehr von ihr als vom Mond ab. In den primitiven Kulturen, die lange vor der Entwicklung des Futhark existierten, betrachtete man das weibliche Prinzip als lebensspendende Kraft, während die männliche Rolle im Zeugungsprozeß noch nicht wirklich bekannt war oder verstanden wurde. Die Auffassung, daß die Sonne weiblich sei, ist daher sehr alt und zeigt, daß die nordischen Mythologie wesentlich älter als das Zeitalter der Wikinger ist, in dem die Eddas niedergeschrieben wurden.

In den ältesten holländischen Überlieferungen, lange vor den Asen oder Wanen, waren drei Göttinnen bekannt. Diese hießen Anbet, die die Erde verkörperte, Wilbet, die über den Mond herrschte, und Barbet, die der Sonne entsprach. Spuren der Verehrung von Barbet, der Göttin der Sonne, reichen bis ins christliche Zeitalter, in dem sie zur Hl.

Barbara wurde. In der nordischen Mythologie ist die Gottheit, die mit der Sonne assoziiert wird, die Göttin Sunna, die Führerin oder Wagenlenkerin der solaren Lebenskraft. Wagen, auf denen Sonnenscheiben montiert waren, sind in Skandinavien gefunden worden und stammen vorwiegend aus der Bronzezeit. Die Kombination von Wagen und Sonnenscheibe verweist auf eine Verbindung zwischen Raido und Sowulo. Sowulo und Raido ergänzen einander, da Raido das Prinzip der Kontrolle repräsentiert, in anderen Worten, den Akt des Lenkens, während Sowulo als die höhere spirituelle Kraft betrachtet werden kann, die von ihr kontrolliert wird.

Ein Grund, warum die germanischen Völker ein anderes Geschlecht mit der Sonne assoziierten, ist der, daß die Hitze der Sonne im Süden oft grausam und destruktiv ist, während der Mond mit seiner kühlenden Wirkung nach einem Tag harter Arbeit auf den Feldern als labende und wohltuende weib- liche Kraft betrachtet wurde. Im Norden hingegen wurde die Sonne meist mehr geschätzt, ganz einfach aus dem Grund, weil man weniger von ihr sah. Daher neigen wir dazu, ihre warmen und wohltuenden weiblichen Eigenschaften in den Vordergrund zu stellen, und verehren sie wegen ihrer positiven Wirkung auf das Wachstum. Im Süden verursacht die Sonne oft Trockenheit und Hungersnöte, während im Norden meist ein Mangel an Sonne die Ursache von Hungersnöten ist.

Sowulo repräsentiert den höheren Willen oder das höhere Streben des Menschen, sein Selbstbewußtsein und sein Selbstwertgefühl. Dies ist die höchste Kraft im Selbst, die die Evolution des Individuums einem bestimmten Weg folgen läßt. In Jungscher Terminologie repräsentiert Sowulo den Individuationsprozeß. In der modernen okkulten

Philosophie ist die Sonne ein Symbol des Bewußtseins, des inneren Selbst, im Gegensatz zu jenem Bild von sich selbst, das man nach außen projiziert. Sowulo wird mit spiritueller Führung und Autorität in Verbindung gebracht. In der Divination kann die Sowulo-Rune einen bestimmten Handlungsweg oder ein positives Ziel aufzeigen, wenngleich sie auch immer in Verbindung mit den anderen, sie umgebenden Runen interpretiert werden muß.

Dennoch gibt es ein destruktives Element in dieser Rune. Ihre Form gleicht einem niederfahrenden Blitz. Ähnlich wie ein Blitz schlägt Sowulo unerwartet zu und vernichtet alles, was im Weg steht, normalerweise um die Voraussetzung für etwas Besseres zu schaffen, genauso wie sich die Atmosphäre nach einem Wolkenbruch entlädt. Dieser Aspekt gehört zu Thor, dem Gott des Blitzes. Sowulo kann daher verwendet werden, um Thor zu invo-zieren, insbesondere dann, wenn schnelle Vergeltung nötig ist. Obwohl die Rune nicht umkehrbar ist und dieselbe Gestalt beibehält,

wenn sie mit der Oberseite nach unten weist, so kann sie doch von rechts nach links gewendet

werden. Diese Tatsache könnte darauf hinweisen, daß es eine männliche und eine weibliche Form der Rune gibt, oder eine introvertierte und eine extrovertierte Form. In diesem Fall würde die introvertierte Rune Kraft anziehen, während die extrovertierte Form Kraft ausstrahlen würde.

Sowulo bezieht sich auf den jährlichen Lauf der Sonne und die Unterteilung des Jahres durch Sommer- und Wintersonnenwende in zwei gleiche Hälften, wobei in der ersten Jahreshälfte die Sonne täglich an Kraft gewinnt und

die Tage immer länger werden, während sie in der zweiten Hälfte an Kraft verliert und die Tage immer kürzer werden. In der nordischen Mythologie wird dieses Mysterium in der Geschichte vom Tod des Sonnengottes Balder durch die Hand seines dunklen Zwillingsbruders Höd dargestellt, der wiederum zu Mittwinter getötet wird, wenn Balder zurückkehrt. Balder ist jener Gott, der am engsten mit Sowulo in Verbindung steht.

Wenn wir zwei Sowulo-Runen übereinanderlegen, dann erhalten wir ein Sonnenrad oder Fylfot, eines der ältesten Sonnensymbole der Welt, das in praktisch allen menschlichen Kulturen gefunden werden kann. Im Norden wird das Sonnenrrad mit Thor assoziiert. Es gibt zwei Formen, und , von denen sich die eine mit dem Lauf der Sonne und die andere in entgegengesetzter Richtung dreht. Magisch wird die erstere dazu verwendet, Kraft anzuziehen, während die andere dazu dient, sie zu bannen.

卐
卍

Neben Sunna, Balder und Thor besitzt die Sowulo-Rune auch eine entfernte Beziehung zu Odin, da die Sonne eines der Augen von Odin symbolisiert. Das Auge, das er geopfert hat, entspricht dem Mond, das andere der Sonne. Das letztere ist sichtbar, das erstere ist verborgen im Brunnen Mimirs und steht so für den Mond, der den Nachthimmel erhellt, zumal der Mond nur das Licht der Sonne widerspiegelt. Durch die Opferung seines Auges wurde Odin zur treibenden Kraft der Evolution unserer kollektiven Volksseele.

Die Kosmologie des zweiten Aett

Der erste Aett ist eine Beschreibung der Kräfte des Schöpfungsprozesses. Die Kräfte der Erschaffung müssen jedoch durch die Kräfte der Zerstörung ausgeglichen

werden. Wir haben unsere kosmische Zusammenfassung des ersten Aett mit der Begründung des Goldenen Zeitalters abgeschlossen. Nun kommen wir zur zweiten Phase im Zyklus der Involution und Evolution.

Der Begriff »Goldenes Zeitalter« bezieht sich auf eine Periode, in der Gold ausschließlich wegen seiner Schönheit geschätzt und als Spielzeug verwendet wurde, ohne spezifischen Zahlungs- oder Geldwert. Die Mythen beschreiben, wie die Götter Gegenstände aus Gold zur reinen Freude herstellten. Eine Frau namens Gullweig, was übersetzt soviel wie »Goldgier« bedeutet, führte den negativen Aspekt des Goldes ein und säte Zwietracht unter den Asen, wofür sie von ihnen zum Tode

verurteilt wurde. Dreimal wurde sie verbrannt und dennoch überlebte sie. In einem der Mythen verschlingt Loki ihr Herz und absorbiert so das Böse, das durch sie in die Welt kam.

Meine Interpretation des Mythos von der dreimaligen Verbrennung Gullweigs ist die, daß bei jeder Verbrennung eine der Nornen geboren wurde. So kamen die drei Nornen zur Welt. Gullweig war jedoch ein Mitglied des Göttergeschlechts der Wanen. Diese verlangten in der Folge Wergild von den Asen, das sich Odin zu bezahlen weigerte. Seine Weigerung führte zum Krieg zwischen Asen und Wanen. Manchen Quellen zufolge gingen aus diesem Krieg die Wanen als Sieger hervor und besetzten Asgard für die Dauer von neun Jahren. Anderen Quellen zufolge dauerte die Besetzung nur sieben Jahre. Schließlich erkannten jedoch sowohl die Asen als auch die Wanen, daß sie eine Allianz gegen die Eisriesen schließen mußten. Sie stimmten einem Waffenstillstand zu und tauschten Geiseln aus. Für einige Zeit wendete sich alles zum Guten. Frey, Freyja und

Njörd blieben in Asgard, während Mimir und Hoenir den Wanen nach Vanaheim folgten.

Welche Beziehung hat dieser Mythos zum zweiten Aett? Die erste Rune dieses Aett, Hagalaz, repräsentiert die destruktive Kraft in ihrem spezifisch weiblichen Aspekt. Daher bin ich geneigt, diese Rune sowohl mit Gullweig als auch mit Urd, der Norne der Vergangenheit und der Hüterin des Brunnens des Wyrd (oder Urds) zu identifizieren. Die Nauthiz-Rune repräsentiert die zweite Norne, Skuld. Isa ist die dritte Rune dieses Aett und steht mit der dritten Norne, Werdandi, in Verbindung. Gemeinsam beziehen sich diese drei Runen auf den Lauf und das Maß der Zeit. Während die Asen die kosmischen Zeitabläufe und die Unterscheidung von Tag und Nacht festlegten, indem sie der Sonne und dem Mond ihren Platz zuwiesen, führten die Nornen die biologische Realität der Zeit ein und herrschen über diese. In anderen Worten, die Nornen geben uns das Bewußtsein vom Verstreichen der Zeit in Form von Jahren und des Übergangs von der Jugend zum Alter, d.h. der Zeit als Dauer des Bewußtseins und der Erfahrung. Nach diesem Gesetz hat alles einen Anfang und ein Ende, und alles, was geboren wird, ist auch dazu verurteilt, zu sterben.

In diesem Stadium hat der Abstieg des Geistes in die Materie seinen tiefsten Stand erreicht und es gibt nur einen Ausweg, der in der Bedeutung der Jera-Rune zum Ausdruck kommt. Die Involution wird wieder zur Evolution, als Odin, der das kollektive Bewußtsein der nordischen Völker verkörpert, seine Suche nach Wissen beginnt.

Der erste Schritt von Odins Suche nach Erkenntnis war sein Opfer am Yggdrasil, der durch die Eihwaz-Rune dargestellt wird. Durch dieses Opfer erlangte er die Kenntnis der Runen und das Verständnis der Mysterien, die den Runenzeichen zugrundeliegen. Er überschritt die Grenzen zwischen Leben

und Tod und erlangte so den Zugang zum Reich der Toten, wodurch er auch zum »Wilden Jäger« wurde. Danach opferte er sein Auge am Brunnen Mimirs, welcher durch Pertho symbolisiert wird, und erlangte so die Kenntnis der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Dennoch erkannte er die Grenzen seiner Macht, denn er kann zwar in die Zukunft schauen, doch ist er nicht dazu fähig, die Bestimmung des Schicksals zu verändern. Er steigt hinab in das Reich der Toten und beschwört jene Wölwa, deren Namen die Eddas mit Heid angeben. In der westgermanischen Version dieses Mythos ist sie den germanischen Stämmen unter dem Namen Erda bekannt. Odin schläft mit Erda, und ihre Kinder sind die Walküren, die durch die Algiz-Rune dargestellt werden. Die Walküren sind im besonderen mit der Macht ausgestattet, zu beschützen und abzuschirmen, und wählen auf Odins Geheiß jene Krieger aus, die nach Walhalla gehen.

Dieser Aett wird mit der Rune Sowulo abgeschlossen, die die Rückkehr des Bewußtseins in die Evolution symbolisiert. Die erste Hälfte dieses Aett ist insofern eine Weiterführung des ersten Aett, als alle Runen bis Jera den Schöpfungsprozeß in Form eines fortschreitenden Abstiegs der Evolution und des Bewußtseins zur Materie symbolisieren, die den Bedingungen von Raum und Zeit unterworfen ist, welche ihr von den drei Nornen auferlegt worden sind. Jera symbolisiert den Mittelpunkt zwischen Involution und Evolution. Es ist dies jener Punkt, an dem sich das Rad der Zeit wendet und Odin durch sein Opfer den Prozeß der Rückkehr des Bewußtseins in Gang setzt und in dieser Funktion zur Personifikation der Sonne wird, die die Volksseele wieder in die Richtung der Evolution führt.

TEIWAZ



Germanischer Name: Teiwaz

Angelsächsischer Name: Tyr

Altnordischer Name: Tyr

Lautwert: T

Traditionelle Bedeutung: Der Gott Tyr

Dies ist die erste Rune des dritten Aett, der auch nach dieser Rune benannt ist: der Aett von Tyr. *Teiwaz* ist der älteste bekannte Name für den Gott Tyr. Er geht auf dieselbe Zeit zurück wie die Namen *Wodenaz* und *Thurisaz.* Die Gestalt der Teiwaz-Rune gleicht einem Speer. Sie

erinnert auch an das astrologische Zeichen für den Planeten Mars, der mit dem römischen Kriegsgott gleichgesetzt wird. In einigen Punkten gleicht Tyr tatsächlich diesem Gott, da beide mit Krieg und Schlachten in Verbindung gebracht werden. Auch wenn diese Eigenschaft später von Odin übernommen wurde, so war im nordischen Pantheon doch ursprünglich Tyr der Gott der Schlachten. Dennoch gibt es einige wesentliche Unterschiede zwischen Mars und Tyr. Während Mars nur aus Eroberungslust und Blutdurst Krieger ist, ist Tyr ein Krieger, der aus Gerechtigkeitssinn handelt.

Tatsächlich ist er vielmehr ein Gott des Rechts und der Ordnung, der über soziale Werte, Verträge und Eide herrscht.

Die Teiwaz-Rune kann in Arbeiten verwendet werden, die darauf abzielen, Gerechtigkeit zu erlangen oder aus einem Konflikt siegreich hervorzugehen. Meine eigenen Erfahrungen mit dieser Rune, besonders wenn ich sie einsetzte, um Gerechtigkeit zu erlangen, sind nicht immer erfolgreich gewesen. Dies kann daran liegen, daß Tyr für mich nie ein Gott war, mit dem mich ein starkes natürliches Band der Sympathie verband. Götter sind wie Menschen: Mit manchen kommt man zurecht, während man mit anderen nur wenig gemein hat. So einfach ist das. Trotz Odins Ruf, ein Betrüger zu sein, habe ich ihn immer für fair gehalten. Möglicherweise war Odins angebliche Doppelzüngigkeit ursprünglich eine Eigenschaft von Tyr, die Odin übernahm, als er Tyr als höchsten Gott abgelöste. Immerhin war es Tyr, der einen falschen Eid ablegte, als es darum ging, den Fenriswolf zu fesseln. Niemand anderer wäre dazu bereit gewesen, und weil er es tat, verlor er seine rechte Hand. Dennoch ist Tyr ein Gott des Mutes und der Tapferkeit, da es großen Mut verlangt, eine Hand zu opfern.

Die psychologischen Eigenschaften und Prinzipien dieser Rune ergeben sich aus ihrer Rolle als Rune des Konflikts und der Konfrontation, die sich auf Mut und Ehre, besonders auf eine ehrenhafte Führung im Krieg bezieht. Sie ermutigt zur Tapferkeit und kann den nötigen Anstoß geben, eine schwierige Situation in Angriff zu nehmen. In der Divination verweist diese Rune oft auf Rechtsstreitigkeiten und Gerichtsangelegenheiten. In bestimmten Fragestellungen kann sie auch die positiven Energien aufzeigen, die einer Person zur Verfügung stehen, sowie mögliche Richtungen andeuten, in die diese gelenkt werden können. In Kombination mit Raido kann sie als kraftvolle Bindrune

verwendet werden, um einen positiven Ausgang eines Konflikts zu erreichen, gleich ob rechtlicher oder anderer Natur.

Auf einer spirituellen Ebene der Interpretation verkörpert die Teiwaz-Rune die Eigenschaften des spirituellen Kriegers. Die Rune hat eine gewisse Beziehung zum Tod, besonders zum Tod in der Schlacht. In den Runensprüchen des Havamal wird sie als Teil des zwölften Zauberspruches erwähnt, der darauf abzielt, mit den Toten zu kommunizieren. Obwohl die Teiwaz-Rune erwiesenermaßen die Rune Tyrs ist, so gab es doch den Brauch, daß auf dem Schlachtfeld ein Speer im Namen Odins über das feindliche Lager geschossen wurde, um Odin die Ehre zu erweisen. Teiwaz bezieht sich auch auf Fruchtbarkeit, besonders auf die aktive männliche Zeugungskraft, wie in der Form der Rune zum Ausdruck kommt. Tyr war der ursprüngliche Himmelsvater und die folgende Rune, Berkana, bezieht sich auf die Erdmutter und den Prozeß der Geburt. Die Form der Teiwaz-Rune erinnert an die Irminsäule, die die symbolische Darstellung von Yggdrasil als Achse des gesamten Kosmos ist.

BERKANA



Germanischer Name: Berkana

Angelsächsischer Name: Beorc

Altnordischer Name: Bjarkan

Lautwert: B

Traditionelle Bedeutung: Birke

In den meisten germanischen Sprachen bedeutet diese Rune »Birke«. Die Angelsachsen übersetzten sie jedoch mit »Pappel«.

Zu allererst ist die Berkana-Rune eine Rune der Göttin. Piktographisch erinnert sie an ein Paar von Brüsten, das von oben

betrachtet wird. Diese Rune bezieht sich vor allem auf die Göttin Berchta, die die Schutzpatronin der Mütter und Kinder ist. Sie wohnt in der Unterwelt, wo sie einen schönen Garten besitzt, von dem gesagt wird, daß alle jung verstorbenen Kinder in ihn kommen. Die Göttin Berchta besitzt einige

gemeinsame Aspekte mit der Göttin Frigg und könnte tatsächlich eine andere Form derselben Göttin sein. Im besonderen bezieht sich die Berkana-Rune auf den Prozeß der Schwangerschaft und Geburt. Pertho sieht wie eine geöffnete Berkana-Rune aus, was andeutet, daß das, was in Berkana ein verborgenes Versprechen bleibt, durch Pertho ans Licht gelangt. Frigg, jene Göttin, die mehr als alle anderen mit der Pertho-Rune assoziiert wird, herrscht daher auch über Berkana. Frigg und die Berkana-Rune sind für ihre Verschwiegenheit und schutzgebenden Eigenschaften bekannt. Frigg gleicht Berchta auch insofern, als sie die Kinder beschützt. Im Gegensatz zu Frigg bringt Berchta jedoch keine Kinder zur Welt, sondern sorgt für die verlassenen Kinder. In dieser Hinsicht könnte sie auch mit Holda gleichgesetzt werden.

Die Berkana-Rune ist für Frauen, speziell zur Linderung von Frauenleiden, sehr nützlich. Sie besitzt eine ausgesprochen heilende Wirkung und kann vor allem bei Menstruationsbeschwerden eingesetzt werden. Weiters besitzt sie eine verjüngende Wirkung. In Holland wird der Saft von Birkenblättern verwendet, um sich die Kopfhaut gegen Haarausfall einzureiben.

In einem alten holländischen Maibrauch verkleideten sich die Burschen des Dorfes und jagten den Mädchen mit Birkenzweigen nach. Wenn es diesen nicht gelang, ihren Verfolgern zu entkommen, dann erhielten sie mit den Zweigen ein paar kräftige Hiebe. Dieser Brauch geht auf ein altes Fruchtbarkeitsritual zurück. Eine weitere volkstümliche Verwendung von Birkenzweigen ist in Holland bis zum heutigen Tag erhalten geblieben, da zum Fest des Hl. Nikolaus, der in vielen seiner Eigenschaften Wotan entspricht, jene Kinder, die während des Jahres schlimm gewesen sind, statt Geschenken eine Rute aus Birkenzweigen bekommen, mit der man ihnen den Hintern

versohlen konnte. In einigen Gebieten Hollands gab es den Brauch, daß einem frisch verheirateten Paar, wenn es in sein neues Haus zog, von seinen Freunden und Nachbarn ein Bündel aus Birkenzweigen als Glücksbringer über der Tür befestigt wurde. Dieser Brauch diente ebenfalls dazu, die Fruchtbarkeit zu sichern.

Wie ihre keltischen Nachbarn waren die germanischen Stämme Verehrer von Bäumen, und die Birke war einer ihrer geheiligten Bäume. Berkana ist ein Symbol der Welt der Pflanzen und der Bäume. Im nordischen Denken repräsentiert diese Rune das Aufkommen der landwirtschaftlichen Gesellschaft, die mit der Niederlassung in Dörfern die Gesellschaft der Jäger und Sammler ablöste. Den Lappen, deren Tradition der germanischen Kultur sehr ähnlich ist, galt die Birke als »Lebensbaum«. In Lappland stellte man Stämme aus Birkenholz auf, die sich nach Norden neigten und an ihrer Spitze mit einem Nagel versehen waren, der den Polarstern symbolisierte. In Sibirien glaubten die Schamanen, daß die Birke mit der Unterwelt in magischer Verbindung stehe. Nach einer alten heidnischen Überlieferung aus dieser Gegend glaubte man, daß, wenn man einen Birkenbaum verkehrt in die Erde eingrub, dies die Fähigkeit verleihe, entlang seines Stammes nach unten klettern zu können, um so die tieferen Sphären zu erreichen.

Weiters wächst unter Birken oft die *Amanita muscaria,* ein wohlbekannter »magischer Pilz«, der in Ritualen zur Erlangung veränderter Bewußtseins-zustände verwendet wird, in denen man »Geistreisen« in die Unterwelt unternehmen kann. Sowohl Teiwaz als auch Berkana repräsentieren Aspekte des Lebensbaums, Teiwaz als die Irminsäule und Berkana als ihr weibliches Gegenstück.

Darüber hinaus stehen Teiwaz und Berkana mit einem alten germanischen Initiationsritus in Verbindung, bei dem der Kandidat symbolisch getötet wurde, indem man ihn am Yggdrasil »erhängte«. Während dieser Zeremonie wurden zwei heilige Worte in das Ohr des Kandidaten geflüstert. Diese Worte waren »Mannaz« und »Berkana«, die gemeinsam Wiedergeburt bedeuten. Dann wurde der zwölfte Runenspruch des Havamal rezitiert, und der Kandidat wurde als zeremoniell wiedergeboren betrachtet, wodurch er zum *Einherjer* oder Helden wurde. Überreste dieses Rituals können in bestimmten Freimaurerzeremonien wiedergefunden werden. Im christlichen Frühmittelalter wurde die Birke als magischer Baum betrachtet, und die Hexen wurden beschuldigt, auf Besen zu reiten, die aus Birkenzweigen gebunden waren.

In der Divination verweist Berkana auf einen Prozeß des Wachstums, auf einen sorgenden mütterlichen Einfluß und auf schöpferische Kraft. Diese schöpferische Kraft umfaßt auch den Prozeß der Geburt und Mutterschaft, obwohl die Bedeutung dieser Kreativität genauso auf andere schöpferische oder künstlerische Projekte angewendet werden kann.

Für Kinder, besonders für junge Mädchen, ist die Berkana-Rune ein wunderbares Schutzsymbol. Ich rate Eltern oft, ihren Kindern einen silbernen Anhänger oder eine Namensplakette zu besorgen, die außen mit dem Namen des Kindes und auf der Innenseite mit drei Berkana-Runen versehen ist. Dieses Amulett ruft den Schutz der Göttin in all ihren Aspekten herab und leistet hervorragende Dienste. Eine meiner ersten regelmäßigen Klientinnen hatte ein Mädchen, das sehr unfallgefährdet war, immer stürzte und sich verletzte. Das Problem konnte durch die Verwendung eines solchen Anhängers beseitigt werden.

EHWAZ



Germanischer Name: Ehwaz

Angelsächsischer Name: Eoh

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: E

Traditionelle Bedeutung: Pferd

Die meisten Runologen stimmen darin überein, daß diese Rune ein Paar von Pferden darstellt. Edred Thorsson vertritt in seinem *Handbuch der Runenmagie* die Ansicht, daß sie auch solch göttliche oder heldenhafte Paare wie Hengest und Horsa symbolisieren könnte, die der Überlieferung nach die Anführer der ersten germanischen Siedler in

England waren. Da diese Namen »Hengst« und »Stute« bedeuten, bin ich eher der Meinung, daß Horsa nicht der Bruder, sondern vielmehr die weibliche Partnerin von Hengest war.

Die naheliegendste Bedeutung der Ehwaz-Rune bezieht sich auf Fortbewegungsmittel und die Kontrolle über Fortbewegungsmittel. In den alten Tagen waren Pferd und

Wagen die verbreitetsten Fortbewegungsmittel. In unserer Zeit könnte sich diese Rune auch auf ein Auto, oder zutreffender, auf ein Motorrad beziehen. Ehwaz repräsentiert auch das physische Vehikel und kann daher zu Heilungszwecken verwendet werden.

Auf einer tieferen Ebene repräsentiert Ehwaz die Beziehung zwischen innerer und äußerer Welt, oder in psychologischer Terminologie die Persona, die dazu dient, die äußere Welt mit den eigenen emotionalen Standpunkten in Einklang zu bringen. In anderen Worten, sie steht für die Fähigkeit des Individuums, sich an verschiedene Situationen anzupassen.

Vor allem jedoch bezieht sich Ehwaz auf Sleipnir, Odins achtbeiniges Pferd. C. G. Jung behauptet in seinem Werk *Symbole der Wandlung,* daß die früheste Vorstellung von Odin die einer zentaurenartigen Gestalt war, halb Pferd und halb Mensch. Mein erster Eindruck von dieser Rune war, daß sie eine Stute darstellt. Im Gegensatz zu den meisten Kriegern, die Hengste ritten, ritten die Priester des alten Glaubens der Asen Stuten. Hier gibt es eine Verbindung zu den Eltern von Sleipnir, deren einer Teil Loki war, der die Gestalt einer Stute angenommen hatte. Dieser Mythos von Sleipnir ist aller Wahrscheinlichkeit nach von einem wesentlich älteren, vergessenen Mythos abgeleitet, der auf die prähistorische Zeit Nordeuropas zurückgeht, in der ein Pferdekult praktiziert wurde. Hinweise auf

die Existenz eines solchen Pferdekultes gibt es in der Sage vom Hl. Olaf, die von einer Gruppe von Frauen im Norwegen des zehnten Jahrhunderts berichtet, die über einem konservierten Pferdepenis Rituale durchführten. Dieses Objekt der Verehrung wurde *Wölsi* genannt und die erwähnte kultische Praxis war ein Aspekt der Magie des Seidr. Es gibt

zwei Halbgöttinnnen, Thorgerd und Irpa, die ebenfalls an verschiedenen Praktiken dieser Art beteiligt waren. Es erübrigt sich zu sagen, daß dieser Kult auf die heftigste Ablehnung der christlichen Kirche stieß und von ihr schärfstens bekämpft wurde.

Der Name Wölsi taucht auch als einer der Beinamen Odins in den Opern von Richard Wagner auf, und es ist bezeichnend, daß in einer Version der Wölsungen-Saga die Wölsi-Dynastie (oder wie man vielleicht zutreffender sagen sollte, der Wölsi-Stamm) als die direkten Nachfahren Odins bezeichnet werden. Diese Tatsache könnte einiges Licht auf die Bedeutung eines weiteren Titels von Odin werfen, nämlich den des »Gelding«. Leider hat jedoch kein Mythos überlebt, der diesen Ausdruck zur Gänze erklären würde.

Tacitus berichtet von divinatorischen Praktiken der germanischen Stämme, bei denen Pferde verwendet wurden. Zum Beispiel wurde aus dem Verhalten eines Pferdes auf den Ausgang einer Schlacht geschlossen. Pferde galten den germanischen Völkern immer als besonders heilig, und es könnte unter ihnen durchaus einen geheimen primitiven Fruchtbarkeitskult gegeben haben, bei dem Pferde verehrt wurden. Pferdefleisch wurde nur bei rituellen Opferungen gegessen und war niemals Teil der normalen Ernährung.

Nach skandinavischen Quellen wurden Frey, der Gott der männlichen Fruchtbarkeit, und seine Schwester Freyja, die Patronin der Wölwas, mit dem Pferdekult in Verbindung gebracht. Man sagte, daß sie Pferdemasken trugen und angeblich die Fähigkeit besaßen, die Gestalt von Mähren anzunehmen, um als *Nachtmahre* umzugehen. In der germanischen Tradition wurde Wotan als Gott der Pferde verehrt. Selbst in jüngerer Zeit gab es noch Gerüchte über die Gesellschaft der sogenannten »Pferdeflüsterer«, einer magischen Bruderschaft, die ein Überrest dieser alten

Pferdekulte sein könnte. Pferde wurden jedoch auch für eher weltliche Praktiken verwendet. Eine traditionelle Methode

zur Verfluchung war es, einen »Fluch-« oder »Schandpfahl« aufzustellen, auf dessen Spitze eine Pferdekopf befestigt war. Ein bekanntes Beispiel für diesen Brauch gibt es in der Egil-Saga, in der Egil erfolgreich einen Schandpfahl gegen den König und die Königin von Norwegen errichtete, um sie zu zwingen das Land zu verlassen.

Von anderen Runenpraktikern ist die Ehwaz-Rune traditionell als von besonderer Bedeutung für die Ehe angesehen worden. Wenn die Ehwaz-Rune vertikal in zwei Hälften unterteilt wird, dann können wir erkennen, daß sie aus zwei Laguz-Runen zusammengesetzt ist. Laguz wird mit Liebe assoziiert. Ich bin der Ansicht, daß die Ehwaz-Rune neben ihrer Bedeutung für die Ehe auch eine starke Beziehung zu Partnerschaften und gemeinschaftlichen Unternehmungen aller Art besitzt. Sie ist eine Rune, die zwei Menschen zu einer starken kooperativen Gemeinschaft verbinden kann, gleich ob es sich nun um eine Ehe oder eine geschäftliche Partnerschaft handelt.

Die Ehwaz-Rune symbolisiert Partnerschaft und Zusammenarbeit, so wie sie zwischen einem Pferd und einem Reiter besteht. Nun kann auch verstanden werden, warum die Ehwaz-Rune von anderen Runenpraktikern vor allem mit Ehe und Fruchtbarkeit in Verbindung gebracht worden ist, da Pferde sehr liebevoll mit ihrem Nachwuchs umgehen. Die Vereinigung zweier Pferde ist ein sehr anmutiges Schauspiel, da der Hengst in seiner Annäherung an die Stute sehr sanft und umsichtig vorgeht.

Psychologisch betrachtet kann uns die Ehwaz-Rune die Kunst der Anpassung lehren. Während uns Raido, eine Rune, die gut mit Ehwaz harmoniert, dazu befähigt, eine Situation zu

kontrollieren, ermöglicht es Ehwaz, uns an eine Situation anzupassen und das Beste aus ihr zu machen. Magisch ist dies eine sehr kraftvolle Kombination, mit der Glück für alle Arten von gemeinschaftlichen Unternehmungen invoziert werden kann. In der okkulten Praxis repräsentiert Ehwaz den astralen oder ätherischen Körper, d.h. jenen Teil des Selbst, der aus dem physischen Körper projiziert werden kann. In negativen Arbeiten kann dies auch zur Verwandlung der eigenen Gestalt eingesetzt werden. Zu diesem Zweck projiziert man den Astralleib nach außen und nimmt die Gestalt eines Pferdes an, um einen magischen Angriff durchzuführen. Dieser Effekt ist normalerweise als *Nachtmahr* bekannt. In einer Bindrune mit Eihwaz kann Ehwaz auch für eine »Seelenjagd« verwendet werden und Odin in seinem Aspekt als »Wilder Jäger« invozieren.

In der Divination verweist die Ehwaz-Rune meist auf Angelegenheiten von spezifisch weiblicher Natur und bezieht sich nicht selten auf die eigene Mutter oder andere ältere Frauen. Diese

Erkenntnis beruht allerdings eher auf meiner eigenen Erfahrung als auf mythologischen Entsprechungen. Pferde werden in der Psychologie meist als Symbole für instinktgebundene Triebe betrachtet. In dieser Hinsicht besitzt die Ehwaz-Rune eine starke Beziehung zur weiblichen Libido. In Befragungen verweist die umgekehrte Form der Rune oft auf den Bruch oder das Ende einer Beziehung. In einigen Konsultationen hat diese Rune auch schon falsche Freunde aufgezeigt.

MANNAZ



Germanischer Name: Mannaz

Angelsächsischer Name: Man

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: M

Traditionelle Bedeutung: Mensch

Der Begriff *Mann* bezeichnete in den alten germanischen Sprachen, so etwa im Angelsächsischen, nicht allein die männliche Hälfte der Menschheit. Die Wörter für Mann und Frau lauteten *weapman* und *weaveman,* wobei der erste Ausdruck »Waffenmann« und der zweite

»webender Mann«, d.h. Frau, bedeutete. Die Wortendung -*man* bezog sich also auf beide Geschlechter und in diesem Zusammenhang muß auch die Mannaz-Rune gesehen werden. Mannaz bedeutet aber nicht nur »Mensch« oder »Menschheit«, sondern ist auch der Name des Stammvaters und Erzeugers der Menschheit.

Innerhalb des umfangreichen Schatzes nordeuropäischer Mythologie gibt es die verschiedensten Erzählungen von der Erschaffung der menschlichen Rasse. Den Mythos von Ask

und Embla haben wir bereits kennengelernt, nun werden wir einige andere Versionen untersuchen. Nach Tacitus ist Mannaz der Stammvater der germanischen Völker. Mannaz war der Sohn des Tuisco, einer älteren Form von Tyr, der aus der Erde geboren wurde. Er wurde von den germanischen Stämmen als Ahnengott verehrt und hatte drei Söhne: Ingwio (dessen Name in der Inguz-Rune wiederkehrt), Irmio und Istwio. Dies sind auch die Namen der drei größten westgermanischen Stammesverbände: der Ingwäonen, die die Küstengebiete der Nordsee bewohnten, der Herminonen, die nahe der mittleren und unteren Elbe lebten, und der Istwäonen, die zwischen Rhein und Weser lebten. (Diese dreifache Unterteilung ist ein weiteres Beispiel für die Bedeutung der Drei als magische Zahl.)

Eine andere Erzählung, die sich auf den Ursprung der menschlichen Rasse bezieht, ist im Rigsthula, einem der Gedichte der Eddas enthalten. Diese Dichtung beschreibt, wie Heimdall zu einer Reise nach Midgard aufbricht und Gast von drei verheirateten Paaren ist. Er verbringt mit jedem Paar eine Nacht, wobei er zwischen der Frau und dem Mann schläft. Jede der drei Frauen bringt ihm daraufhin einen Sohn zur Welt. Die drei Paare repräsentieren die drei sozialen Stände. Obwohl Mannaz in dieser Erzählung nicht direkt erwähnt wird, so ist doch offensichtlich, daß es sich hierbei um eine alternative Version des obigen Mythos handelt.

Vergleichen wir diese beiden Geschichten, so kann Heimdall mit Mannaz gleichgesetzt werden. Tatsächlich ist Heimdall jener Gott, der in erster Linie mit der Mannaz-Rune assoziiert wird. So wie Mannaz der Stammvater der drei Stämme ist, ist Heimdall der Ahnherr der drei Stände. Natürlich kann dieses Ständesystem nicht in marxistischen Begriffen interpretiert werden. In den alten Tagen besaß jeder Stand seinen eigenen Wert und seinen eigenen festgefügten Platz in Beziehung zu den anderen, was jede Ausbeutung ausschloß

(vielleicht könnten wir einiges von dieser sozialen Struktur lernen). Die Mannaz-Rune bezieht sich genau auf diese sozialen Strukturen und ihre Bedeutung für den Stamm und das Individuum. In dieser Hinsicht besitzt sie eine gewisse Verbindung zur Raido-Rune.

Die vorige Rune, Ehwaz, bezog sich vor allem auf Tiere, im besonderen auf Pferde. Die Mannaz-Rune besitzt eine ähnliche Form wie die Ehwaz-Rune, was insofern Sinn ergibt, als der Mensch letztlich doch nur ein Tier von überdurchschnittlicher Intelligenz ist. Mannaz ist daher eine der »Hugrunen«, die im Sigdrifumal erwähnt werden. Daß diese Runen im Futhark aufeinanderfolgen, ist ein weiterer Beweis dafür, daß, wer immer das Futhark entworfen hat, sehr genau wußte, was er tat, als er es in genau dieser Reihenfolge festlegte. Menschen und Tiere teilen dieselbe Umwelt und sind

beide voneinander abhängig. Die Vorstellung von Odin als Zentaur symbolisiert die Entwicklung des Menschen aus den Tieren, die Trennung von Verstand und Instinkt sowie die moderne Entfremdung von der Natur.

Die Mannaz-Rune bezieht sich auf die Zusammenarbeit zwischen Menschen, die dieselbe Umgebung teilen, um damit dem Wohl des gesamten Stammes zu dienen. Mannaz kann als doppelte Wunjo-Rune betrachtet werden. Wunjo wird mit Vollkommenheit und der bewußten Anwendung des Willens assoziiert, während Mannaz eine gemeinschaftliche Willensanstrengung zum Nutzen des gesamten Stammes symbolisiert. Die ersten beiden Strophen des Havamal lauten:

Jung und einsam auf der langen Straße

Verlor ich einmal meinen Weg,

Reich fühlte ich mich, als ich einen andern fand, Denn der Mensch erfreut sich am Menschen. Ein freundliches Wort kostet nicht viel,

Und der Preis des Lobes ist nicht hoch,

Mit einem halben Brot und einem leeren Krug

Fand ich mir einen Freund.

In der Divination bezieht sich diese Rune auf Menschen im allgemeinen. Welcher Art diese Menschen sind und in welcher Beziehung sie zum Fragenden stehen, kann von den Runen abgelesen werden, die gemeinsam mit ihr auftreten. Eine umgekehrte Mannaz-Rune kann sich auf einen Feind beziehen, obgleich ich sie auch schon zur Bezeichnung eines männlichen Homosexuellen erhalten habe. In manchen Befragungen kann die Mannaz-Rune auf rechtliche Angelegenheiten oder Projekte gemeinschaftlicher Zusammenarbeit hinweisen, besonders wenn sie gemeinsam mit Ehwaz auftritt. In Verbindung mit Raido kann sie Unterstützung durch andere Menschen oder zu erwartende Ratschläge bedeuten.

Magisch kann diese Rune von großer Hilfe sein, wenn man in einem Streit die Unterstützung von Gleichgesinnten braucht. Mit Ansuz zu einer Bindrune kombiniert, kann sie verwendet werden, um aus einem Wortgefecht siegreich hervorzugehen oder eine Prüfung zu bestehen. Beide Runen stärken den Verstand, wenn die Notwendigkeit dazu besteht. Eine noch stärkere Sigil zu diesem Zweck erhält man, wenn man zu dieser Bindrune Raido und Ehwaz hinzufügt.

In der kosmologischen Interpretation des Futhark bringt Mannaz die Entwicklung der intellektuellen Fähigkeiten des Menschen und seine Rolle als Mitgestalter der Natur zum Ausdruck. Während er in seinen primitiven Anfängen der Umwelt unterlegen war, hat der Mensch mittlerweile zuviel Herrschaft über die Natur erlangt und beutet seine Umwelt aus.

LAGUZ



Germanischer Name: Laguz

Angelsächsischer Name: Lagu

Altnordischer Name: Logr

Lautwert: L

Traditionelle Bedeutung: See

Diese Rune ist weiblich. Die Göttin, die mit Laguz assoziiert wird, ist Nerthus. Sie ist die vielleicht älteste, aus germanischen Quellen bekannte Göttin und wurde auf einer Insel in einem See, möglicherweise in Friesland, verehrt. Einmal im Jahr wurde ihr Wagen rituell dutch das

Land gezogen und jeder legte seine Waffen nieder. Man

nahm an, daß sie überall, wo sie hinkam, ihren Segen spendete. Es ist jedoch unklar, ob dieses Ritual im Frühling oder im Herbst stattfand. Überreste dieses Rituals sind aus dem mittelalterlichen Holland bekannt, wo man Prozessionen mit geschmückten Schiffen abhielt. Die Kirche schaffte jedoch diese Praxis ab, die möglicherweise mit dem Brauch der Schiffsbegräbnisse in Verbindung stand. Nerthus entspricht dem skandinavischen Gott Njörd, der ebenfalls ein Schutzpatron des Meeres und der Häfen ist. Diese beiden können entweder als ein und diesselbe Gottheit, oder aber als Mann und Frau betrachtet werden. Beide Ansichten sind von verschiedenen Autoren zur nordischen Mythologie vertreten worden.

In Holland gibt es eine heimische Göttin namens Nehellenia, von der eine Statue aus dem ersten Jahrhundert in Walcheren gefunden wurde, eine der Inseln, die nun zur holländischen Provinz Seeland gehören. Sie ist mit einem Hund und einem Korb voll Äpfeln dargestellt und wurde bisweilen auch mit einem Füllhorn in der Hand beschrieben. In dieser Hinsicht kann sie tatsächlich mit Njörd verglichen werden, der ebenfalls um Frieden und Wohlstand angerufen wird. Njörd und Nerthus sind die Eltern von Frey und Freyja. Im Futhark kommt die Laguz-Rune vor der Inguz-Rune, die in erster Linie die Rune Freys und in zweiter Linie die von Freyja ist. Auch dies zeigt, daß das Futhark ein zusammenhängendes System ist. Wenn wir uns die vorhergegangenen Runen dieses Aett ansehen, dann liegt der Schluß nahe, daß Nerthus jene namenlose Göttin ist, die der hypothetischen Mutter von Tuisco entspricht und möglicherweise mit Berchta, der Göttin der Berkana-Rune, identisch ist. Ihr Sohn wäre dann Mannaz, der seinerseits der Vater **von** Ingwio ist. Ingwio, oder Yngvi in der skandinavischen Tradition, ist ein anderer Name für Frey, den

Zwillingsbruder der Freyja. Wenn Mannaz und Heimdall dieselbe Gottheit sind, dann würde dies die Beziehung zwischen Freyja und Heimdall erklären. Aus nordischen Quellen wissen wir, daß Heimdall Freyjas *Leikur* oder Beschützer ist, eine Funktion, die in der nordischen Gesellschaft meist von einem Onkel mütterlicherseits oder dem ältesten Bruder ausgeübt wurde. Diese Tradition geht auf prähistorische Zeiten zurück, in denen sich die Männer ihrer Rolle im Zeugungsprozeß noch nicht bewußt waren und der Bruder der Mutter als einzig erwiesener Blutsverwandter des Kindes galt und daher für sein Wohlergehen verantwortlich war. Dies ist ein Zeichen für das große Alter der nordischen Mythologie.

Laguz hieß in seiner altnordischen Form *Logr* oder *Laukar.* Dieses Wort bedeutet »Zauberei«. Zauberei ist auch eine der Funktionen dieser Rune. Zauberei oder »Seidr« wurde vor allem im Kult der Wanen praktiziert, und alle Gottheiten, die zuvor mit dieser Rune assoziiert wurden, sind mit der einzig möglichen Ausnahme von Tuisco Götter aus dem Geschlecht der Wanen. Es war Freyja, die den Äsen die Zauberkunst lehrte, indem sie Odin darin unterrichtete. Laguz bedeutet See, Wasser oder Meer, was in moderner okkulter Terminologie auch als Astralebene verstanden werden kann. Wasser nimmt die Form seines Gefäßes an, und auch die Astralebene kann durch Visualisation und Konzentration willentlich geformt werden. Die konzentrierte Vorstellungskraft formt das Vehikel, in dem die Energie enthalten ist.

Laguz kann sowohl in umgekehrter als auch in gewendeter Position auftreten. In der umgekehrten Position wird ihre Bedeutung verneint, während sie sich in ihrer gewendeten Position auf

die Gezeiten bezieht. Eine aktive Laguz-Rune bedeutet Flut,

während eine passive Laguz-Rune Ebbe bedeutet. In der Divination kann diese Rune anzeigen, ob ein Projekt von einer günstigen Strömung getragen wird.

ᛚ
1

Laguz ist eine kraftvolle Rune für okkulte Arbeiten von positiver Natur. In dieser Hinsicht unterscheidet sie sich von Hagalaz. Wasser ist wie die Astralebene ein übertragendes Medium, ein verbindendes und leitendes Element. Laguz kann verwendet werden, um andere Menschen zu beeinflussen oder in ihre Träume einzudringen. Wenn man eine Laguz-Rune zwischen die Augen einer ahnungslosen Person projiziert, so kann man sie mit größerer Wahrscheinlichkeit dazu bewegen, auf eine Bitte positiv zu reagieren.

Einigen deutschen Autoren zufolge bedeutet Laguz auch Liebe und Leben. Diese Interpretation ist insofern berechtigt, als Laguz das »Wasser des Lebens« und die Kraft der gegenseitigen Anziehung symbolisiert, die »Liebe« genannt wird. Tatsächlich entspricht die Form der Laguz-Rune einer halben Ehwaz-Rune, die die Rune der Partnerschaft und Ehe ist.

INGUZ



Germanischer Name: Inguz

Angelsächsischer Name: Ing

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: ng

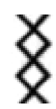
Traditionelle Bedeutung: Der Gott Frey

Der Name dieser Rune bezieht sich in erster Linie auf den Gott Yngvi Frey. Die Position der Inguz-Rune im Futhark schließt an die Bedeutung der vorhergegangenen Runen an. So wie sich Mannaz auf Heimdall und Laguz auf Nerthus und Njörd bezieht, so bezeichnet Inguz die Kinder

von Njörd, Frey und Freyja. Frey ist der Sohn des Njörd, und »Sohn von« ist auch eine der Bedeutungen dieser Rune. Die Familiennamen der Angelsachsen und Friesen wurden dadurch gebildet, daß an den Vornamen des Vaters die Silbe *-ing* angehängt wurde. Dies ist die übliche Bedeutung der Endsilbe *ing* in Namen wie *Bunting* oder *Hadding,* die in England ebenso wie in Holland verbreitet sind. Die alte schwedische Königsfamilie wurde *Ynglingar* genannt und stammte angeblich von Yngvi Frey ab, so wie die angelsächsischen Königsfamilien angeblich von Wotan abstammten (zumindest nach den Genealogien von Bede).

Inguz steht auch mit den Ingwäonen in Verbindung, wie bereits im Abschnitt von Mannaz erwähnt wurde. Meine persönliche Auffassung ist die, daß die Bedeutung des Namens England in Wirklichkeit »Ingland« oder »Land des Ing« ist. Die einwandernden germanischen Stämme wie Angeln, Sachsen, Friesen, Jüten und später die Wikinger waren möglicherweise Ingwäonen. In der Tat scheinen die meisten germanischen Länder mit spezifischen Schutzgottheiten in Verbindung zu stehen. So könnte Holland für »Holdas Land«, Deutschland für »Tiws Land«, Friesland für »Frijas Land«, Österreich für »Ostaras Reich« und Skandinavien für das »Land der Skadi« stehen. Natürlich sollen diese Assoziationen weniger die etymologische Herkunft von spezifischen Ländernamen erklären, als vielmehr eine innere und mystische Beziehung andeuten.

Inguz ist eine Rune der Fruchtbarkeit. Frey, nach dem diese Rune benannt ist, wird traditionell mit einem großen erigierten Phallus dargestellt und kann als das nordische Äquivalent des Gottes Pan betrachtet werden. Dennoch erachte ich diese Rune als ein Symbol weiblicher Fruchtbarkeit, da ihre Form an die der weiblichen Genitalien erinnert. Es gibt eine alternative Form der Rune, die in verschiedenen Varianten des skandinavischen Futhark vorkommt und vermutlich die männliche Form von Inguz darstellt: *9.* Wenn wir die angelsächsische Form von Inguz betrachten und sie einige Male vervielfachen, dann erkennen wir, daß sie eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit einer Doppelhelix, der Form des DNS-Moleküls, besitzt:



Dies unterstützt die vorhergegangene Idee, daß Inguz eine Rune der Fortpflanzung und der Nachkommenschaft ist, und es versteht sich von selbst, daß der Ausdruck »Sohn von« genauso durch die Bezeichnung »Tochter von« ersetzt

werden kann. Inguz ist der Träger des genetischen Materials und bezieht sich auf die von den eigenen Vorfahren ererbten Eigenschaften. Dies schließt auch die Idee der Reinkarnation mit ein, obwohl wir dieses Konzept im Norden auf eine etwas andere Art interpretieren. Es ist ein nordischer Glaube, daß wir im selben Stamm oder sogar in derselben Familie wiedergeboren werden. Dies steht mit der spirituellen Idee der Weiterentwicklung des Individuums innerhalb des Rahmens einer kollektiven Einheit in Verbindung, von der es selbst ein Teil ist. In diesem Zusammenhang repräsentiert die Inguz-Rune die Weiterführung des Hamingja des Stammes oder der Familie, und es wurde einst für möglich gehalten, das Hamingja vor dem Tod einem ausgewählten Mitglied der Familie durch eine bestimmte magische Technik zu übertragen, die nun verlorengegangen ist. (Eine Variante dieser Praxis ist unter manchen Völkern afrikanischer Abstammung in Surinam und anderen Gebieten bis heute erhalten geblieben.)

Auf der Ebene der magischen Praxis kann Inguz als alternative Form für einen magischen Kreis verwendet werden, da die Form der Rune einem Kreis ähnelt, der so abgeändert wurde, daß man ihn

leichter in harte Materialien ritzen kann, und die vier Ecken der Inguz-Rune den vier Himmelsrichtungen eines normalen magischen Kreises entsprechen. Innerhalb dieses Kreises können magische Runenarbeiten durchgeführt werden. Weiters kann die Inguz-Rune verwendet werden, um in einer Sigil oder einem Zauber andere runische Energien in ihrer Form einzuschließen, wenn die Arbeit über einen längeren Zeitraum (etwa für die Dauer einer Schwangerschaft) wirken soll. Neun Tage wären ein magisch idealer Zeitraum für eine Schwangerschaft, wenn man Inguz auf diese Art verwenden

will.

Die Inguz-Rune kann auch sehr gut zur Astralprojektion verwendet werden. Dies geschieht auf ähnliche Art wie in der herkömmlichen okkulten Praxis, nämlich indem man die Rune auf ein Tor oder einen Vorhang visualisiert und sodann durch sie hindurchtritt. Magisch noch wirkungsvoller wäre es, sich einen magischen Spiegel in Form einer Inguz-Rune zu besorgen oder selbst herzustellen. Inguz ist eine der neun nicht-umkehrbaren Runen und wird mit der Welt von Vanaheim, sowie bis zu einem gewissen Grad mit der Welt von Alfheim, in Verbindung gebracht. Diese Welten können leicht erreicht werden, da sie der physischen Ebene sehr nahestehen.

Inguz besitzt eine enge Beziehung zu Kenaz und Jera und kann als Weiterentwicklung dieser Runen betrachtet werden. Wir können Kenaz entweder als männliche oder als weibliche Hälfte einer Polarität ansehen, je nach dem Geschlecht der Person, die mit der Rune arbeitet. In Jera begegnen wir zwei ähnlichen Formen, die sich um einander drehen, doch sind hier bereits beide Polaritäten vorhanden, auch wenn beide Hälften noch immer getrennt sind. In der Form der Inguz-Rune finden wir beide Hälften miteinander vereint, was Vollendung, Ganzheit und Erfüllung symbolisiert.

Ein interessantes Konzept, über das man von einem praktischen Standpunkt aus bei der Arbeit mit Kenaz, Jera und Inguz nachdenken kann, ist, daß diese Runen als magisches System verwendet werden können, das die drei Jahreszeiten des landwirtschaftlichen Jahres symbolisiert. In den alten Tagen kannten unsere Vorfahren nur drei Jahreszeiten: Frühling, Sommer und Winter. Die vierte Jahreszeit, Herbst, ist eine spätere Einführung. Kenaz könnte dann als jene Rune betrachtet werden, die für die Aussaat steht, Inguz als jene Rune, die den Prozeß des Keimens und

des Wachstums symbolisiert, und Jera als jene Rune, die das Einbringen der Ernte repräsentiert. Diese Interpretationen passen auch gut zu den anderen Entsprechungen dieser drei Runen.

In der runischen Divination verweist Inguz oft auf den Abschluß einer Situation und auf die Weiterentwicklung zu einem neuen Stadium in den Angelegenheiten des Fragestellers, was natürlich auch von den anderen Runen, die in der Befragung auftreten, abhängig ist. In dieser Hinsicht kann die Inguz-Rune sowohl ein Zeichen für Transformation als auch ein Symbol der seelischen Verfinsterung sein. Sie ist eine jener Runen, die eine Initiation bewirken kann, vor allem wenn mit den weiblichen Mysterien gearbeitet wird. Die Inguz-Rune ist jene Rune, die in der Praxis der lunaren Magie verwendet wird, etwa in der Magie des Seidr, der Hexenkunst in moderner Terminologie, in Fruchtbarkeits- und Erdmagie, in der Verehrung von Quellen und Bäumen, sowie ganz allgemein im Kult der Wanen. In diesem Stadium der menschlichen Entwicklung, wie sie durch die Kosmologie veranschaulicht wird, symbolisiert Inguz das spirituelle Streben des Menschen und seinen Versuch, die natürliche Umgebung durch die Entwicklung von Religion und Magie verstehen und beeinflussen zu können.

OTHILA



Germanischer Name: Othila

Angelsächsischer Name: Ethel

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: O

Traditionelle Bedeutung: Ererbtes Land

Die älteste wörtliche Bedeutung dieser Rune, die aus germanischen Quellen überliefert wurde, ist »edel«. In dieser Hinsicht ist sie direkt mit dem angelsächsischen Wort *atheling* verwandt, das »Prinz« oder »Edelmann« bedeutet. Das deutsche Wort »Adel« und das holländische

edel, das ebenfalls »vornehm« bedeutet, stammen auch von dieser Wurzel ab.

Der Gott, der am engsten mit dieser Rune in Verbindung steht, ist Odin. Aus der Literatur der Wikingerzeit ist bekannt, daß Odin der Gott der vornehmen Leute war, während die Knechte Thor verehrten. Ich kann diese Gleichsetzung von Odin mit einer bestimmten Gesellschaftsschicht nicht teilen. Dies war eine spätere Einführung auf Geheiß der Herrschenden, die diesen Aspekt der Religion mißbrauchten, um die unteren Gesellschaftsschichten kontrollieren zu können, was meist getan wird, wenn eine Religion starke Verbreitung findet. Wie wir im 5. Kapitel sehen werden, wurde ursprünglich Odin als Gott des Volkes verehrt.

Die Form von Othila ist eine Kombination aus Inguz und Gebo, sodaß Othila auch als »Geschenk des Ing« interpretiert werden kann, was möglicherweise erklärt, warum Othila von

einigen modernen Kommentatoren mit dem Konzept des Erbens in Verbindung gebracht wurde. Wenn wir das Konzept der Erbens mit der Inguz-Rune vergleichen, der vorhergegangenen Rune im Futhark, dann sehen wir, daß es das genetische Material ist, das hierbei vererbt wird, zumindest in okkulter Hinsicht. Auf materieller Ebene umfaßt die Bedeutung von Othila die Erbschaft von Land und das Recht auf den Besitz dieses Landes. Das »Recht von Odal« ist in Norwegen noch immer ein rechtlicher Ausdruck, der besagt, daß eine Person, die auf einem Anwesen lebt, auch nach dem Tod des Besitzers dort weiterleben darf. Auf diese Art bleibt das »Recht von Odal« so lange in der Familie bis der Besitz verkauft wird. Selbst dann kann es noch innerhalb einer bestimmten Frist, die normalerweise zwanzig Jahre beträgt, wiedererlangt werden.

Das Mysterium von Blut und Boden ist ebenfalls ein Teil dieses runischen Komplexes. Leider ist es von deutschen Politikern des 20. Jahrhunderts, die wenig Ahnung von seiner wirklichen Bedeutung hatten, mißbraucht worden. Für die Angelsachsen und alle anderen Völker in früherer Zeit bedeutete die Weihe des Bodens durch das Vergießen von Blut in einer Eroberungsschlacht die Bezeugung der Bereitschaft, dieses Land auch gegen kommende Eindringlinge zu verteidigen. Die gegenseitige Abhängigkeit von Land und Menschen, die dieses Land bebauten und daher auch dazu bereit waren, für das Land und die Gemeinschaft des Stammes zu sterben, stellte das Mittel dar, durch das dieses Land auch für zukünftige Generationen bewahrt werden konnte. Auf diese Art wurden im Lauf der Zeit Dörfer, Gemeinden und sogar ganze Nationen aufgebaut.

Auf einer höheren Ebene der Interpretation bezieht sich das Mysterium von Blut und Boden auch auf die Opferung des Königs. In der germanischen Stammesgesellschaft glaubte

man, daß der König von den Göttern abstamme, normalerweise von Odin, manchmal aber auch von Frey oder Tyr. Weiters wurde der König als Träger des Hamingja seines Volkes betrachtet. Es herrschte der Brauch, den König zu opfern, wenn ihn sein Glück verließ und er nicht länger für das Wohlergehen und die Fruchtbarkeit seines Landes sorgen konnte. (Dies war auch in einigen Mittelmeerländern, etwa in Griechenland, der Brauch.) Wenn er für das Amt geeignet war, dann wurde sein Sohn König. Andernfalls folgte ein anderes Mitglied der Königsfamilie auf den Thron. Daher wurde die Wahl der Frau des Königs als sehr wichtig erachtet, da ihre Nachkommen jene waren, die als nächste das Hamingja des Volkes tragen und das »Schicksal« des Königs sowie seine bedeutendsten Eigenschaften wie Mut und Weisheit erben sollten. Im modernen Denken entspräche dies dem genetischen Erbe, wie es im Abschnitt zu Inguz behandelt wurde. Daraus läßt sich ersehen, daß es nicht zuletzt aus Verantwortlichkeit gegenüber den eigenen Vorfahren von entscheidender Bedeutung für die Zukunft des eigenen Volkes ist, daß ein Mann oder eine Frau die Wahl des Partners, der die Mutter oder der Vater der eigenen Kinder sein soll, aufs sorgfältigste überlegt, da dieser das Hamingja auf die nachfolgende Generation überträgt.

Natürlich ist diese Theorie nicht nur für die nordeuropäischen Völker von Bedeutung, sondern trifft genauso für alle anderen Nationen zu. Leider ist ihre Gültigkeit verleugnet und verdrängt worden. In einer verfälschten Form tauchte sie als Rechtfertigung für Rassismus und Klassenunterschiede wieder auf und manifestierte sich so als der Jungsche »Schatten« im kollektiven Unbewußten. Die Othila-Rune repräsentiert den Wert der Treue zur eigenen Familie, zum Stamm, Dorf oder zum eigenen Land. Treue ist einer der traditionellen Werte in der sozialen Struktur der nordischen Völker, was am besten in den isländischen Sagas zum Ausdruck kommt.

Magisch kann die Othila-Rune verwendet werden, um Odin in seinem Aspekt als Wanderer und Lehrer zu invozieren. Odin werden drei wesentliche Aspekte zugeschrieben: Odin, Wili und We, drei Namen, die seinen Aspekten als Krieger, Schamane und Wanderer entsprechen. Neben seiner Funktion als einer von Odins Namen bedeutet *We* auch »geheiligte Stätte«, die jener Teil des Hofes oder Tempels war, zu der nur der amtstragende Gothar Zutritt hatte. Es war dies jener Ort, an dem die

rituellen Gegenstände aufbewahrt wurden. Die Othila-Rune ist von anderen Runenpraktikern auch mit einer Enklave verglichen worden, da die Enklave ein Bild der Sicherheit und des Schutzes ist, mythologisch den Mauern von Asgard vergleichbar, die als Schutz gegen die Riesen errichten wurden.



DAGAZ

Germanischer Name: Dagaz

Angelsächsischer Name: Daeg

Altnordischer Name: keiner

Lautwert: D

Traditionelle Bedeutung: Tag

Die meisten Runenpraktiker betrachten diese Rune als die letzte des Futhark. Im ältesten vollständig erhaltenen Futhark, das auf dem Gotland-Stein in Schweden (425 u.Z.) gefunden wurde, steht jedoch die

Othila-Rune an letzter Stelle. Es ist dies der einzige Fall, daß zwei Runen ihre Position vertauschen können, ohne die esoterische Bedeutung der Reihenfolge des Futhark schwerwiegend zu verändern. Wie wir gesehen haben, folgte bis hierher die Reihenfolge des Futhark einer zusammenhängenden Struktur, nun jedoch müssen wir erst die Bedeutung der Rune untersuchen und danach die Frage klären, ob Dagaz oder Othila am Ende des Futhark stehen soll.

Die Bedeutung des Namens der Rune ist relativ klar: *daeg, day, dag* oder »Tag«. All diese Wörter leiten sich vom Namen Dagaz ab. Die Assoziationen zu dieser Rune beziehen sich entweder auf die Morgendämmerung oder auf die Mitte des Tages, wenn die Sonne im Zenit steht.

Dagaz kann als das Gegenteil von Jera betrachtet werden, da sich beide Runen auf die Zeit beziehen. Jera bezieht sich auf die Einteilung des Jahres und Dagaz auf die Einteilung des Tages. In einem Runenkreis befindet sich Dagaz genau gegenüber von Jera, und da Jera besonders mit Weihnachten oder Mittwinter und der Rückkehr der Sonne in Verbindung steht, bezieht sich Dagaz vor allem auf Mittsommer, wenn die Sonne an ihrem höchsten Punkt steht und wieder abzunehmen beginnt. In der Mythologie kommt dieses Phänomen im Tod Balders zum Ausdruck, der die Ragnarök

auslöst.

Dagaz ist wie Jera eine Rune des Wechsels. Wie zuvor erwähnt, ist Jera eine Rune des sanften Wechsels, während Dagaz eine Rune von umwälzenden Veränderungen ist. Wann immer Energie einen Punkt der Sättigung erreicht hat, schlägt sie gewaltsam in ihr Gegenteil um. Das, was zuvor positiv war, verwandelt sich nun in etwas Negatives. Die Form der Rune erinnert an eine Lemniskate, das Symbol der Unendlichkeit. Auch gleicht sie einem Moebius-schen Band, das ein Symbol der Zeitlosigkeit und der unbegrenzten Möglichkeiten ist. Ein negativer Aspekt von Dagaz ist die Kernspaltung. Die Beschreibung der Ragnarök entspricht genau dem, was wir heute als das Ergebnis eines Atomkriegs kennen. Die nordische Mythologie erwähnt den Fimbulwinter, der drei Jahre dauern wird und genau das beschreibt, was die heutige Wissenschaft als »nuklearen Winter« bezeichnet. Dagaz ist eine Rune mit vielen Ebenen des Kennings. Die Dagaz-Rune repräsentiert das Ende

einer Ära und den Beginn eines neuen Zyklus. Sie agiert als Katalysator, der Veränderungen in Gang setzt, ohne sich selbst zu verändern. Daher wird sie der kontrollierenden Kraft von Loki, bis zu einem gewissen Grad auch Heimdall, Lokis Gegenspieler, und Surt, dem Auslöser der totalen Zerstörung, zugeordnet. Heimdall ist insofern der Gegenspieler Lokis, als er das aus dem Wasser geborene Feuer verkörpert, während Loki das ungezügelte Feuer der Vernichtung repräsentiert. Sie sind Widersacher und zerstören sich gegenseitig während der Ragnarök.

Dagaz ist die Rune der Regenbogenbrücke, des Pfades nach Asgard, der die Welten von Midgard und Asgard verbindet. Heimdall ist der Wächter dieser Brücke und agiert als Hüter der Schwelle, eine Funktion, die auch in anderen okkulten Traditionen bekannt ist. Heimdall wird im besonderen mit der

Evolution und dem Fortschritt der menschlichen Rasse assoziiert. Heimdalls Herrschaftsgebiet liegt zwischen zwei Welten, so wie Dagaz zwischen Licht und Dunkelheit steht,

beide ausgleicht und doch an keinem teilhat. Dagaz vereint, verwandelt, und löst alle entgegengesetzten Polaritäten auf.

Dagaz steht über und jenseits allen Ebenen des Seins. Dagaz ist sowohl Sein als auch Nichtsein und steht für das höchste Mysterium der Existenz. Magisch kann Dagaz als innere Regenbogenbrücke betrachtet werden, die die rechte und die linke Hemisphäre des Gehirns verbindet. Das rechte Auge wird von der linken Hemisphäre und das linke Auge von der rechten Hemisphäre kontrolliert. Wenn wir einen goldenen Lichtstrahl visualisieren, der vom linken Auge aufwärts zur linken Gehirnhälfte, von dieser wieder abwärts zum rechten Auge, dann weiter zur rechten Gehirnhälfte und von dort abwärts zum linken Auge verläuft, wo sich der Kreislauf schließt, dann erhalten wir die Form einer Dagaz-Rune. Diese Übung kann für den Bruchteil einer Sekunde totales Wissen oder in anderer Terminologie »kosmisches Bewußtsein« herbeiführen. Wenn wir die beiden Hemisphären auf diese Weise mit den Augen verbinden, dann befindet sich der Mittelpunkt der Dagaz-Rune auf dem mystischen Chakra, das direkt über der Zirbeldrüse liegt und im traditionellen Okkultismus als »drittes Auge« bekannt ist. Die Dagaz-Rune kann das Bewußtsein transformieren und ist jene Rune, die für den Zweck der Initiation am besten geeignet ist.

Auf der Ebene der magischen Praxis wird Dagaz zur vier- oder achtfachen Unterteilung des Kreises verwendet, um den Platz zu einem Bereich außerhalb von Raum und Zeit oder »zwischen den Welten« zu erklären. Zu diesem Zweck kann Dagaz mit Algiz zu einer Bindrune für besonderen Schutz

verknüpft werden. Wie wir bereits gesehen haben, steht auch Algiz mit Heimdali in Verbindung, und für Situationen, die besonderen Schutz erfordern, ist Heimdall der vielleicht mächtigste Gott, der angerufen werden kann.

Auf weltlicher Ebene kann Dagaz auch verwendet werden, um Gegenstände vor dem Blick zu verbergen. Dies kann durch eine persönliche Anekdote veranschaulicht werden: Als mein Kollege Moonwulf einmal nach London kam, bemerkte er, daß er das Vorhängeschloß für sein Motorrad vergessen hatte. Daher hüllte er das Motorrad einfach in eine Dagaz-Rune, und als er nach sechs Stunden zurückkam, war es noch immer da. In Anbetracht der hohen Kriminalitätsrate Londons stellt dies eine beachtliche magische Meisterleistung dar. Jene, die in der Visualisation geübt sind, können sich auch selbst in eine Dagaz-Rune hüllen und auf diese Art »unsichtbar« werden, d.h. unbemerkt bleiben.

Ich bin zu der Überzeugung gelangt, daß Dagaz und nicht Othila den letzten Platz im Futhark einnehmen sollte. Alle Runen im Futhark haben eine festgelegte Reihenfolge, mit Ausnahme dieser letzten beiden, die auch vertauscht werden können. Ich sagte zuvor, daß Dagaz das Gegenteil von Jera ist und die Jera-Rune in ihrer Bedeutung ergänzt, was nicht der Fall wäre, wenn wir ihren Platz mit Othila vertauschen würden. Die These, daß Dagaz mit Mittsommer und in der Folge auch mit Mittwinter in Verbindung steht, wird auch durch ein steinzeitliches Monument in Irland unterstützt, das als *New Grange* bekannt ist. Zu diesem Monument gibt es einen Eingang, in den acht Dagaz- Runen gemeißelt sind. Im Inneren des Monuments befindet sich ein Steinaltar, auf den durch eine Öffnung genau zur Wintersonnenwende das Licht der Sonne fällt. Dies ist jener Punkt im Kalenderjahr, der der Sommersonnenwende direkt entgegengesetzt ist. Das beweist, daß die alten Iren dieses Symbol bereits kannten

und zur Bezeichnung eines bestimmten jährlichen Phänomens verwendeten.

Darüber hinaus sollten wir immer die Assoziation von Dagaz mit der Ragnarök bedenken, die das Ende eines Zyklus markiert, bevor mit Fehu wieder ein neuer Zyklus begonnen wird. Sowohl Dagaz als auch Fehu sind Runen, die dem Element Feuer zugeordnet sind, wobei Fehu den kreativen Aspekt des Feuers und Dagaz seinen destruktiven Aspekt repräsentiert. Am Ende eines Zyklus geht Dagaz in einem Prozeß der Verwandlung wieder in Fehu über. So stellt sich das Futhark als ewiger Kreislauf dar.

Die Kosmologie des dritten Aett

Dieser letzte Aett, der Aett von Tyr, unterscheidet sich von den ersten beiden in besonderer Hinsicht. Sowohl der erste als auch der zweite Aett behandeln im weitesten Sinn göttliche Wesen. Während der erste Aett das Entstehen der Götter und aller anderen Lebewesen beschreibt und der zweite Aett die notwendigen antagonistischen Kräfte aufzeigt, gibt der dritte Aett einen Überblick über die menschliche Bestimmung. Obwohl auch im dritten Aett einige Runen nach Göttern benannt sind, so stellen sie doch die Götter in ihrer Funktion als Lehrer und Förderer der Menschheit dar. In diesem Aett untersuchen wir die Veränderungen und Entwicklungen der menschlichen Evolution unter der Führung der Götter, während der Ragnarök und darüber hinaus. Daher können wir diesen Aett als den Aett der Transformation betrachten. Diese Transformation stellt eine Zusammenfassung der Entwicklung der menschlichen Rasse dar, die ultimativ zur Ragnarök führt.

Die Teiwaz-Rune symbolisiert die Eisenzeit, in der Werkzeuge und Waffen zum Jagen und Sammeln entwickelt wurden. Da diese aus Eisen waren, waren sie wesentlich effektiver, sodaß der Krieg zu einem hochorganisierten Gewerbe wurde (der menschliche Erfindergeist, insbesondere jener der nordischen Völker, ist immer dazu eingesetzt worden, noch wirkungsvollere Tötungswerkzeuge herzustellen). Während dieser Periode wurden auch die sozialen Konzepte von Herrschaft und Gerechtigkeit entwickelt.

Danach folgt die Berkana-Rune, die Rune der Birke, die ein Symbol für die Welt der Pflanzen und Bäume ist. In der kosmologischen Abfolge steht sie für die Entwicklung der Landwirtschaft und die Gründung von festen Siedlungen, wodurch die Gesellschaft der Jäger und Sammler abgelöst wurde. Sie kann auch die Vorherrschaft der matriarchalischen Tradition repräsentieren, die ihrerseits mit der Domestizierung der Tiere zu Ende ging, wie in der dritten Rune dieses Aett, Ehwaz, zum Ausdruck kommt. Während in der heutigen Gesellschaft Tiere mißbraucht und ausgebeutet werden, war in den alten Tagen die Beziehung des Menschen zu domestizierten Tieren von beiderseitigem Nutzen. Nachdem sich die zivilisierte Gesellschaft etabliert hatte, erhob sich für die Menschen die Notwendigkeit, höhere Ebenen des Bewußtseins zu erforschen. Rechtliche, geistige und intellektuelle Konzepte wie die Logik wurden entwickelt. Dieser Fortschritt kommt in der Mannaz-Rune zum Ausdruck. An diesem Punkt der Geschichte wurde die matriarchalische Tradition vom Patriarchat, dem Vorläufer der technischen Zeitalters, abgelöst. Gleichzeitig wandte sich die weibliche Tradition, die an politischer Macht verloren hatte, nach innen und ebnete den Weg für eine neue Erweiterung des menschlichen Bewußtseins, aus der die Magie und emotionale Weiterentwicklungen resultierten. Die Rune, die dies ausdrückt, ist Laguz, die hier weiters die Entwicklung der gefühlsmäßigen Seite der menschlichen Evolution

repräsentiert, das Auftreten von magischer Überlieferung und spirituellem Bewußtsein.

Die nächste Entwicklung findet statt, als der Mensch seinen göttlichen Anteil in sich selbst erkennt und sich der Götter bewußt wird bzw. sie »erfindet«, was durch die Inguz-Rune zum Ausdruck kommt. In diesem Stadium taucht der Keim der Zerstörung auf, da die Gesellschaft gefestigt ist und von hochorganisierten und korrupten Hierarchien der Macht getragen wird, die diese aufrechterhalten. Der Kreis jedoch schließt sich und der Same der Zerstörung schlägt Wurzeln, seine Blüten treiben aus und künden vom nahenden Verfall. Die Gesellschaft erreicht einen kritischen Punkt. Alles, was in der Vergangenheit aufgebaut wurde, bricht zusammen. Die soziale Struktur löst sich auf und führt zur Wolfszeit der Habgier und zur Beilzeit des Krieges. Nichts ist sicher. Die Nacht wird zum Tag. Der Tag kann nicht mehr von der Nacht unterschieden werden. Konfrontation, Terror und Chaos herrschen in Midgard. Die Feuer von Muspelheim verwüsten die Erde, Wasser überschwemmt das Land. Die alte Ordnung vergeht. All dies ist in der Bedeutung der Dagaz-Rune enthalten.

Doch ist das nicht das Ende. Die Feuer vernichten nicht alles, die Wasser überschwemmen die Erde nicht für immer: Beide reinigen und läutern die Welt als Vorbereitung für einen neuen Anfang. Viele werden in der Ragnarök zerstört, doch die Kinder der Götter überleben und werden zu den Göttern eines neuen Zeitalters. Lif und Lifthrasir steigen aus ihrem Versteck in Yggdrasil herab und erben das neu geschaffene Land ihrer Väter. Dies wird durch die Bedeutung der Othila-Rune als letzte Rune im Futhark zum Ausdruck gebracht, die die neue und wiedergeborene Heimat symbolisiert. Aus den im Abschnitt zu Dagaz erwähnten Gründen bevorzuge ich die Dagaz-Rune als letzte Rune im Futhark, doch führe ich hier zum Ausgleich auch die andere Version an, zu der Michael

Langford, ein talentierter Student der Runen, diese höchst interessante Interpretation beigetragen hat.

3

RUNISCHE DIVINATION

Theorie der runischen Divination

Runen sind die traditionellen Symbole der nordischen Völker. Es ist möglich, daß sie sich aus einem älteren System von verwandten Sigillen, etwa den norditalienischen oder etruskischen Alphabeten, entwickelt haben. Genausogut könnte es aber sein, daß sie von einer älteren Zivilisation, etwa der Hyperboreas, überliefert worden sind. Es gibt in dieser Hinsicht einige interessante und durchaus überzeugende spekulative Theorien.

Was auch immer ihr Ursprung gewesen sein mag, die Runen waren ursprünglich nicht ein Alphabet, sondern vielmehr eine Reihe von Klängen, die mit natürlichen Kräften in Verbindung gebracht wurden. Klang ist Vibration. Klang ist Energie und von schöpferischer Kraft. Es ist dies ein vorsprachlicher Weg der Kommunikation. Im Lauf der Zeit wurden bestimmte Klänge mit spezifischen Sigillen verknüpft, die so zu Konzepten wurden. Durch den wiederholten Gebrauch dieser Sigillen wurden die ursprünglichen Konzepte vertieft und erweitert. Ihre Verwendung durch mehrere Generationen hindurch stattete die Runen mit besonderen Kräften aus, sodaß sie zu einem umfassenden Erinnerungsspeicher innerhalb des kollektiven Unbewußten der nordischen Völker wurden.

Die runische Divination ist eines der ältesten

Divinationssysteme Nordeuropas. Tacitus berichtet in seinen Aufzeichnungen, daß die germanischen Stämme kleine Holzscheiben von fruchttragenden Bäumen schnitten und Sigillen auf sie schrieben, die sie zur Divination verwendeten. Diese Sigillen waren sehr wahrscheinlich Runen, obwohl dies nicht zur Gänze bewiesen werden kann. Jede einzelne Rune hat eine Vielzahl von Bedeutungen, die von der profansten Ebene des Verständnisses bis zum höchsten Grad von esoterischem Wissen reichen. Jeder Runenpraktiker, der mit der Kraft der Runen arbeitet, bringt etwas von sich selbst in diesen Prozeß ein. So hat sich aus der Seele unseres Volkes ein mystisches System entwickelt. Viele alte Kulturen, wie die Ägypter oder Griechen, besaßen eigene Mysterienschulen. Ich glaube, daß unsere Vorfahren lange vor der Zeit der Wikinger eine ähnliche Mysterienschule besaßen, in der das runische Wissen in direkter Nachfolge von einem Individuum an das nächste weitergegeben wurde. Aufgrund der Ausbreitung des Christentums ist jedoch die genaue Art, in der das Runenwissen gelehrt wurde, nicht mehr bekannt. Die Runen sind ein mächtiger Schlüssel, der uns den Zugang zu den inneren Mysterien Nordeuropas eröffnen kann. Wenn wir die Runen verwenden, um mit inneren Ebenen in Kontakt zu treten, dann können wir viel von unserem verlorenen Wissen wiedererlangen. Nichts ist zur Gänze verloren. Alles ist im Brunnen Mimirs bewahrt, d.h. im kollektiven Unbewußten, das in der östlichen Welt auch als »Akasha-Chronik« bekannt ist.

Wie jedes andere Divinationssystem erfordern die Runen ein umfangreiches Wissen und eine gewisses angeborenes Talent zur Hellsicht. Das bloße Erlernen der überlieferten Bedeutungen von grundlegenden Schlüsselwörtern (etwa daß Fehu »Reichtum« oder Rad »Reise« bedeutet) ist noch lange nicht genug. Zur wahren Divination muß ein Kanal der Kommunikation mit den Runen geschaffen werden. Die Runen sollten für sich selbst sprechen können, ohne Störung

durch den analytischen Verstand.

Runische Divination ist eine Art Mediumismus, in dem man eine Mittlerposition zwischen dem Ratsuchenden und den Runen einnehmen und die Botschaften der runischen Kräfte interpretieren muß, zu denen sich die materiellen Runensteine oder -stäbe wie Brennpunkte oder Zutrittspforten verhalten. Die Divination ist in ihrem Ursprung ein heiliger Akt des Rat-suchens bei den Göttern. Die Kraft, die über Magie und die dunklere Seite des Bewußtseins herrscht, zu der auch die Divination gehört, ist in nordeuropäischen Begriffen Odin. In den Dimensionen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden diese Kräfte mit den drei Göttinnen oder Nornen Urd, Werdandi und Skuld identifiziert, die das Netz des Schicksals oder das Orlög weben. Daher sind die Runen unseren Völkern heilig und eng

mit der nordischen Mythologie verknüpft, die unsere höchsten spirituellen Werte verkörpert. Um maximalen Nutzen aus den Runen ziehen zu können, ist es notwendig, sich ein tiefgehendes Verständnis und Wissen über die nordischen Mythen und die verschiedenen Gottformen und Archetypen anzueignen. So wurde die Divination in den alten Tagen, als unser Volk noch jung war, verstanden und praktiziert.

Runische Divination hat nichts mit der trivialen Mode des Wahrsagern zu tun, die sich in den vergangenen Jahren in unsere geheiligten Mysterien eingeschlichen hat. Obwohl die Runen für die Divination verwendet wurden und noch immer werden, so waren sie doch niemals bloß ein Hilfsmittel zum Wahrsagen. Dennoch können mit Hilfe der Runen Voraussagen getroffen werden, jedoch normalerweise auf eine wesentlich spontanere Art und Weise als unter der

bewußten Kontrolle eines individuellen Runenarbeiters. Tatsächlich werden nur sehr selten zutreffende Vorhersagen gemacht, was nicht weiter verwunderlich ist, da vorherbestimmte Angelegenheiten, die in der Zukunft verborgen sind, meist unvermeidbare und unabänderliche Ereignisse sind, die einen festen Bestandteil des Wyrd einer Person bilden. Je mehr sich ein Individuum der verborgenen Seiten seiner Natur und seines eigenen Selbst bewußt ist, um so mehr Herrschaft hat es über sein Schicksal und um so weniger wahrscheinlich werden derlei Vorhersagen eintreffen.

Die meisten sogenannten Vorhersagen von Runenarbeitern sind von aufschlußreichen Umständen im gegenwärtigen oder vergangenen Leben des Ratsuchenden abgeleitet, die der Runendeuter entweder intuitiv oder durch Hinweise, die ihm der Fragende selbst gegeben hat, erkannt hat. An dieser Methode ist nichts auszusetzen, solange der Ratsuchende verständnisvoll angehört wird und einen konstruktiven Rat erhält.

Wer kann die Fähigkeit erlangen, mit den Runen zu arbeiten? Jeder, der ein gewisses Maß an angeborener psychischer Begabung besitzt, kann bis zu einem gewissen Grad erlernen, mit Hilfe der Runen zu divinieren, doch um die tieferen Ebenen des Runenwissens erfassen zu können, muß man im kollektiven Bewußtsein des Nordens geboren sein. Die Fähigkeit, mit den Runen zu arbeiten, wird durch das psychische Äquivalent der genetischen Erinnerung weitergegeben, das in unserer Tradition Hamingja genannt wird. Die nordischen Mysterien haben sich aus einem primitiven Ahnenkult entwickelt, dessen Spuren in verschiedenen Schilderungen angelsächsischer Gelehrter gefunden werden können, so etwa in denen von Bede, der davon wußte, daß die nordischen Völker glaubten, Nachfahren der Götter zu sein. Ahnenverehrung wird auch in

anderen Kulturen, etwa der afrikanischen, der chinesischen oder der japanischen, praktiziert.

Vergleichen wir die runische Divination mit einem östlichen Divinations-und Weisheitssystem: Jeder kann eine Übersetzung des I-Ching lesen und einigen Nutzen aus der Meditation über die verschiedenen Hexagramme ziehen, doch nur einem Chinesen, der in seiner eigenen Sprache mit dem I-Ching arbeitet, wird es gelingen, tiefer in seine Mysterien einzudringen und die Feinheiten und poetischen Ausdrücke der chinesischen Sprache korrekt zu verstehen, da diese der Ausdruck seiner eigenen Volksseele sind.

Dasselbe gilt für die Runen. Die Sprache ist ein Ausdruck der Seele einer Nation, und die Runen sind tatsächlich eine Sprache, die zur Kommunikation auf allen Ebenen geeignet ist, von einfachen geschriebenen Botschaften bis zu Zentren der Konzentration und der Kommunikation mit den Göttern, die die Führer der Evolution der nordischen Gruppenseele sind. Da die Runen als Sprache funktionieren, übermitteln sie uns zu bestimmten Fragestellungen Informationen und erlauben dem Runendeuter, mit den tieferen Schichten des Unbewußten der fragenden Person in Kontakt zu treten. Mit Hilfe der Runen kann sich ein erfahrener Runenarbeiter auf das individuelle Wyrd einer Person einstellen. Die Methode, die ich persönlich für die nützlichste halte, besteht darin, zuerst eine allgemeine Befragung auf der Basis des Zwölfhäuser-Systems durchzuführen, da die Unterteilung des Tierkreises in zwölf Zeichen gut zu den vierundzwanzig Runen des Futhark paßt. (Zweifellos kannten unsere Vorfahren diese Methode und besaßen auch ihre eigenen Namen für die astrologischen Zeichen. Im 4. Kapitel werden wir mehr zu dieser Theorie erfahren.) Eine Befragung auf der Basis des Zwölfhäuser- Systems liefert ein zutreffendes Bild der jüngsten Vergangenheit und der gegenwärtigen Situation einer Person. Dadurch ist es möglich, die gegenwärtigen

Umstände einer Person sowie die ihnen zugrundeliegenden Ursachen aus der jüngeren Vergangenheit zu untersuchen. Danach kann eine genauere Befragung mit fortgeschritteneren Systemen wie jenen durchgeführt werden, die später in diesem Kapitel vorgestellt werden. Diese Systeme erlauben uns, die bisher erhaltenen Informationen zu erweitern und von ihnen mögliche zukünftige Entwicklungen abzuleiten. Auf dieser Grundlage kann eine konstruktive Hilfe und Beratung angeboten werden.

Längerfristige Vorhersagen können allerdings nicht sehr detailliert sein und enthalten möglicherweise auch gewisse Widersprüche, da das Individuum in der Zwischenzeit bestimmte Entscheidungen treffen oder andere Handlungen setzen kann, die die Struktur des Netzes aufs neue verändern. Etwas wie eine festgelegte Zukunft gibt es nicht. Es gibt nur das Netz, das für uns in zeit- und raumgebundenen Formen als Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in Erscheinung tritt. In Wirklichkeit ist das Netz ein komplexes Ganzes, das, wenn es korrekt verstanden wird, dazu verwendet werden kann, bis zu einem gewissen Grad Herrschaft über die eigenen Umstände zu erlangen. Durch das Hilfsmittel der Divination ist es möglich, Informationen zu einem bestimmten Aspekt des Netzes, etwa aus der Vergangenheit, zu erhalten. Da das Netz ein zusammenhängendes Ganzes ist, resultieren notwendigerweise aus einer Einflußnahme auf einen Teil des Netzes Ver- änderungen in seinen anderen Teilen.

Wenn wir die benötigten Informationen erhalten haben, dann können magische Techniken eingesetzt werden. Magie ist der Akt des willentlichen Eingreifens in einen Teil des Netzes, um dadurch einen gewünschten Effekt in anderen Teilen des

Netzes zu erzielen. Wie ein Spinnennetz ist das Netz des Wyrd sehr zart und doch stabil. Es ist nach einem geometrischen Muster konstruiert und so feinsinnig gewoben, daß sich die Vibrationen der leisesten Erschütterung an einem Rand des Netzes über all seine Fäden hin fortpflanzen. Diese Analogie ist ein sehr zutreffendes Bild, das man im Geist behalten sollte, wenn man mit dem Netz arbeitet.

Ein letzter Aspekt, der in Zusammenhang mit der Theorie der runischen Divination erörtert werden muß, ist die Unterscheidung zwischen umkehrbaren und wendbaren Runen. Eine umkehrbare Rune ist eine Rune, die, wenn sie mit ihrer Oberseite nach unten weist, anders als die aufrechte Version der Rune aussieht. So ist Ehwaz in seiner aufrechten Form , in seiner umgekehrten Form jedoch . Ehwaz ist daher eine umkehrbare Rune. Die Form von Eihwaz jedoch bleibt in ihrer aufrechten wie in ihrer umgekehrten Stellung gleich: . Eihwaz ist daher eine nicht-umkehrbare Rune. Eine wendbare Rune hingegen ist eine Rune, die, wenn sie um ihre vertikale Achse gedreht wird, anders als in ihrer ursprünglichen oder positiven Stellung aussieht. Die Kenaz-Rune sieht normalerweise so aus: <. In ihrer gewendeten Position jedoch folgendermaßen: >. Eine Rune wie Ehwaz sieht in ihrer normalen und gewendeten Stellung gleich aus: . Ehwaz ist daher keine wendbare Rune.

W
ᛇ
ᛖ
ᛖ

Die umgekehrte Stellung einer Rune negiert die Bedeutung der aufrechten Stellung dieser Rune und verkehrt sie in ihr Gegenteil. Ein sehr einfaches Beispiel wäre Fehu, das normalerweise auf seiner grundlegendsten Ebene Geld bedeutet. Eine umgekehrte Fehu-Rune hingegen würde einen

Mangel an Geld bedeuten. Dies gilt jedoch nur für den Fall, daß eine Rune tatsächlich umgekehrt werden kann. Bei wendbaren Runen ist dies etwas anders. Sie verhalten sich zur normalen Stellung einer Rune wie ihr Spiegelbild. Dabei wird die Rune um ihre vertikale Achse gedreht, wobei sich ihre Bedeutung nicht notwendigerweise in ihr Gegenteil verkehrt, sondern eher einen nichtaktiven oder introvertierten Zustand der Rune symbolisiert. Um beim obigen Beispiel zu bleiben, würde eine gewendete Kenaz-Rune eher die Abwesenheit von Licht als Dunkelheit bedeuten.

Der Unterschied zwischen umgekehrten und gewendeten Runen ist sehr subtil. In der Divination ist dies nicht von entscheidender Bedeutung, in der Magie jedoch sehr wohl. Runen können ihre Position auf verschiedenste Art verändern. Entweder sie verändern sie, indem sie entlang ihrer horizontalen Achse umgekehrt werden oder indem sie um ihre vertikale Achse gewendet werden. Es gibt jedoch auch Runen, die sich auf keine dieser Arten verändern lassen. Diese sind Gebo, Isa, Inguz und Dagaz. Diese Runen symbolisieren konstante Mächte, die konzentrierte Kraft enthalten. Einschließlich der vier konstanten Runen gibt es insgesamt neun Runen, die nicht umgekehrt werden können. Diese sind Gebo, Hagalaz, Nauthiz, Isa, Jera, Eihwaz, Sowulo, Inguz und Dagaz. Fünf von diesen Runen, nämlich Hagalaz, Nauthiz, Jera, Eihwaz und Sowulo, können allerdings gewendet werden und funktionieren nur von links nach rechts. Die magischen Anwendungsmöglichkeiten dieser Runen werden wir im 4. Kapitel besprechen.

Die Praxis der Divination

Die wohl authentischste Methode der Divination ist um 98

u.Z. vom römischen Historiker Tacitus beschrieben worden (*Germania,* Kap. X). In seinen Aufzeichnungen berichtet er, wie der Priester oder Haushaltsvorstand Scheiben aus Holz, die von einem fruchttragenden Baum geschnitten wurden, mit Runen beschriftet, dann seine Augen schließt, sich nach Norden wendet, die Götter anruft und schließlich die Runen auf ein weißes Tuch wirft. Aus den am Tuch liegenden Runen wählt er drei aus und interpretiert sie in Bezug auf die gestellte Frage. Obwohl dies wie eine sehr einfache Art der Divination anmutet, ist sie es nicht, da es ein großes Maß an Intuition verlangt, um exakte Antworten zu erhalten.

Das bekannteste System runischer Divination ist von der Astrologie abgeleitet. Es ist als Zwölfhäuser-System bekannt und vor allem für jene geeignet, die mit Astrologie vertraut sind. Die vierundzwanzig Runen mit den zwölf Zeichen des Tierkreises in Übereinstimmung zu bringen, kann eine gute Übung sein, um die Runen besser kennenzulernen. Dennoch werde ich auf dieses System hier nicht näher eingehen, da in den verschiedensten Runenbüchern, die in letzter Zeit erschienen sind, genug Material zu dieser Methode enthalten ist. Man muß jedoch nicht mit Astrologie oder anderen Arten der Divination vertraut sein, da die Runen auch als eigenständiges Divinationssystem von großem Wert sind. Es gibt eine Menge bislang unerforschter Informationen in der nordischen Mythologie, aus denen ein vergleichbares Divinationssystem rekonstruiert werden kann. Ich werde im folgenden einige dieser Systeme vorstellen, die ich aus dem vorhandenen Quellenmaterial, vor allem den Eddas, entwickelt habe. Die psychologischen Aspekte der runischen Divination, wie wir sie weiter unten erörtern werden, sind im wesentlichen von C. G. Jung abgeleitet.

Die Yggdrasil-Methode

Im Zentrum unserer mythologischen Welt steht Yggdrasil, die

heilige Esche. Zwischen den Ästen dieses Baums befinden sich die neun Welten, die in drei Ebenen des Bewußtseins unterteilt werden können: das höhere oder Überbewußtsein, das normale Wachbewußtsein, und das Unterbewußtsein oder Unbewußte. Die neun Welten haben am Baum bestimmte ihnen zugeordnete Positionen und können mit verschiedenen Bereichen des Bewußtseins gleichgesetzt werden, die ziemlich genau jener Einteilung der Psyche entsprechen, wie sie von C. G. Jung formuliert worden ist. Es ist bekannt, daß die meisten alten schamanischen Weltmodelle das Symbol eines Baums zur Grundlage hatten. Im modernen Okkultismus ist der kabbalistische Lebensbaum, auf dem die meisten okkulten Arbeiten beruhen, am besten bekannt. Das runische Baum-System der Divination und das System des Reisens zwischen den Welten, wie es im 4. Kapitel dieses Buches beschrieben wird, ist nicht eine bloße Imitation des kabbalistischen Systems. Dennoch gibt es große Ähnlichkeiten, was nicht weiter überrascht, da beide Baum-Systeme auf vorgeschichtliche Zeiten zurückgehen. Einer der wesentlichsten Unterschiede ist der, daß die Kabbala vier Ebenen und zehn Sphären unterscheidet, während das Yggdrasil-System in drei Ebenen und neun Welten oder Unterebenen unterteilt ist. Die wichtigste magische Zahl in der nordischen Mythologie ist die Neun, wiewohl auch Drei, die Quadrat- wurzel aus Neun, und die Acht von besonderer Bedeutung sind.

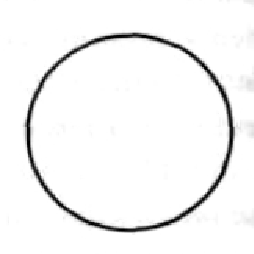
Ich werde den Baum und seine Welten zuerst in psychologischer Hinsicht beschreiben und erklären, wie eine Befragung anhand dieses Modells, das ich in der Vergangenheit selbst unzählige Male verwendet habe, durchgeführt werden kann. Ich kenne dieses System in- und auswendig und es ist das effektivste, das ich jemals benutzt habe. Im 4. Kapitel werde ich dasselbe Modell in seiner magischen Bedeutung erklären.

Unserer Kosmologie zufolge entstand die Schöpfung aus zwei ursprünglichen Kräften: Feuer und Frost. Die Interaktion dieser Kräfte bewirkte das Entstehen der neun Welten, die ich in drei Ebenen des Bewußtseins unterteilt habe.

FEUER **FROST**

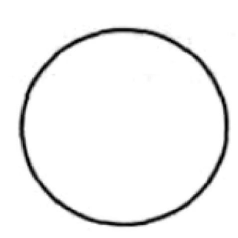
ASGARD
Individualität
Höchste Ebene, Höheres Selbst, Spiritualität

MUSPELHEIM
Intuition (Feuer, schöpferisch)

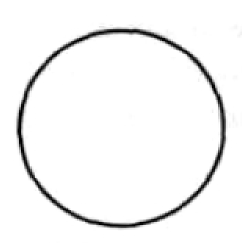


VANAHEIM
Gefühl (Wasser)

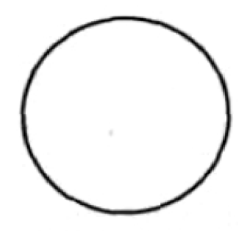
MIDGARD
Die Persönlichkeit, das Ego
oder niedere Selbst



SWARTALFHEIM
Empfindung (Erde)
Die Schwarzelfen sind wie Völund
Schmiede, die mit Mineralen
arbeiten, Rohstoffe aus der Erde
fördern und sie in wertvollere
Materialien verwandeln.

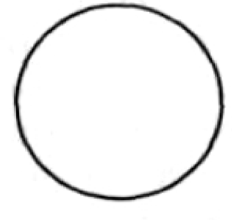


LICHTALFHEIM
Denken (Luft)
Pflanzen, Elfen, Baumgeister
und Vögel werden von Frey,
dem Herrn der Wanen
beherrscht.



JÖTUNHEIM
Zerstörerische, rauhe, männliche
Kräfte im Unbewußten; der
destruktive männliche Trieb;
der chaotische Teil des Selbst.

HEL
Der zerstörerische weibliche Aspekt,
die dunkle Seite des Mondes, der verschlingende Aspekt der Mutter, die
halb lebendige, halb tote Tochter
Lokis, halb schwarz, halb weiß.



NIFLHEL
Der tiefste Teil des Schattens im Unbewußten.
Niflhel oder Niflheim bedeutet wörtlich »Nebelwelt«.
Nebel ist ein ungreifbares, tückisches Gemisch aus Wasser und Luft.
Alles aus dem Bewußtsein verdrängte wird hier abgelagert.

Die neun Welten und die drei Ebenen des Bewußtseins

Die Interpretation einer Runenbefragung spiegelt die angeborenen intuitiven Fähigkeiten des Runendeuters wider. Der Runendeuter muß diese Fähigkeiten schulen und sowohl die Runen als auch die neun Welten gründlich studieren. Nur die Erfahrung kann einen Runendeuter lehren, die richtige Kombination der Runen und der neun Welten zu »erfühlen«. Es wäre zwecklos, den Mechanismus einer Divination nach der Art einer Bedienungsanleitung oder eines Kochbuchs beschreiben zu wollen. Im allgemeinen etwa würde Thurisaz in Hel auf unterdrückte sexuelle Gefühle hinweisen, doch muß immer bedacht werden, daß Thurisaz in Hel für verschiedene Fragesteller völlig unterschiedliche Bedeutungen besitzen kann.

Die Divination nach der Yggdrasil-Methode wird folgendermaßen durchgeführt: Lasse den Fragenden blind neun Runen auswählen und nach dem Muster des gegenüberliegenden Diagramms auflegen. Dies bildet die Grundlage der Deutung.

Die Interpretation kann vom unteren Teil des Baumes aus mit Niflhel begonnen werden. Von dieser Stelle kann die Wurzel der zu behandelnden Frage oder die Ursache des zu untersuchenden Problems abgelesen werden. Die Rune in dieser Position kann den individuellen Hintergrund einer Person aufzeigen, entweder indem sie die Kindheit des Fragenden oder ihre Auswirkungen auf die Gegenwart durchleuchtet, oder indem sie Informationen über vergangene Leben des Fragestellers oder sein Wyrd liefert, die vielerlei Auswirkungen auf das gegenwärtige Leben des Fragenden haben können.

Die nächsten beiden Welten, Jötunheim und Hel, repräsentieren in diesem Divinationssystem den Animus und

die Anima, d.h. die entgegengesetzten männlichen und weiblichen Prinzipien. Aus der Bedeutung der Runen in diesen Positionen können normalerweise elterliche Einflüsse abgelesen werden. Diese Welten repräsentieren die männlichen und weiblichen Aspekte des Selbst. Jedes bestehende Ungleichgewicht im Selbst kann durch die Runen, die in diesen Positionen auftreten, angezeigt werden.

Die drei bisher beschriebenen Welten beziehen sich auf verschiedene Aspekte des Unbewußten. Die folgenden vier Welten beschreiben die vier Funktionen Gefühl, Denken, Intuition und Empfindung, wie sie von C. G. Jung definiert worden sind.

Beginnen wir mit Swartalfheim und Lichtalfheim, die wieder ein Paar sich ergänzender Gegensätze darstellen. Diese Welten repräsentieren die entgegengesetzten Funktionen des Denkens und der Empfindung. Wie Jung lehrte, ist normalerweise eine dieser Funktionen zu stark ausgeprägt, was meist zu Lasten einer der übrigen Funktionen geht. Denker zum Beispiel haben oft Schwierigkeiten mit praxisbezogenen Dingen. Aus den Runen, die sich in diesen Positionen befinden, kann die zur Zeit der Befragung dominanteste Funktion abgelesen werden. Sollte es vorkommen, daß eine dieser Funktionen etwa durch Isa, Nauthiz oder eine gewendete Thurisaz-Rune vollständig blockiert ist, dann können magische Übungen erarbeitet werden, die Raido oder Sowulo enthalten, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Divination ist nicht nur ein analytisches Verfahren, durch das herausgefunden werden kann was falsch ist, sondern auch ein Mittel, um praktische Hilfe zur Lösung eines Problems anzubieten. Daher sind die Runen ein ausgezeichnetes Mittel zur psychotherapeutischen Beratung.

Die nächsten beiden Welten sind Muspelheim und Vanaheim.

Muspel-heim ist die Welt des Elementes Feuer, das die Intuition repräsentiert, während Vanaheim die Welt des Elementes Wassers ist, welches das Gefühl repräsentiert. Es ist wichtig, diese vier Welten und ihre vier Funktionen als Ganzes zu betrachten und zu untersuchen, ob alle der Runen zu ihren jeweiligen Welten passen. Weiters ist es notwendig, die daraus ersichtlichen Stärken und Schwächen zu betrachten und festzustellen, wie diese Konfiguration die Welt von Midgard beeinflußt, die in der Mitte des Diagramms liegt und das Ego oder die äußere Persönlichkeit des Individuums repräsentiert. Midgard kann als zentraler Punkt der Befragung betrachtet werden, auf den sich alle beeinflussenden Faktoren der anderen acht Welten beziehen.

An oberster Stelle des Yggdrasil-Diagramms befindet sich Asgard, das auf einer vertikalen Achse mit Midgard und Niflhel liegt und als höhere Entsprechung dieser beiden Welten betrachtet werden kann. Asgard repräsentiert daher die höhere spirituelle Wirklichkeit, die Sphäre der Götter, aus deren Herrschaftsbereich Lenkung und Inspiration empfangen werden kann, was durch jene Rune ausgedrückt wird, die sich in dieser Position befindet.

Das vierfache Rad

Das vierfache Rad ist ein Symbol, das sowohl in der keltischen als auch in der germanischen Mythologie vorkommt. Es besitzt die Form eines Kreises, der das Universum repräsentiert und durch ein aufrechtes gleichbalkiges Kreuz unterteilt ist. Wenn dieses Symbol in der Divination verwendet wird, dann steht der horizontale Balken für die Ausdehnung der Zeit, wobei seine linke Hälfte die Vergangenheit und seine rechte Hälfte die Zukunft symbolisiert. Der vertikale Balken steht für die Ausdehnung

des Raums, der die Linie der Zeit unterteilt und Ereignisse in Raum und Zeit bewirkt. Das vierfache Rad kann für eine genauere Untersuchung der in der Yggdrasil-Methode erhaltenen Informationen verwendet werden. Jede der vorigen Runen, die die neun Welten repräsentierten, kann ausgewählt werden, um die Frage detaillierter zu analysieren, bzw. spezifische Probleme, die in der vorhergegangenen Deutung unerkannt geblieben sind, näher untersuchen zu können. Wenn etwa ein tiefsitzendes Problem in der Sphäre von Hel angezeigt wird, das der Fragesteller nicht identifizieren kann, dann kann dieses Problem so tief im Unbewußten verborgen liegen, daß es für das normale Wachbewußtsein nicht zugänglich ist. Da diese Sphäre von Hagalaz beherrscht wird, kann die Hagalaz-Rune sichtbar in der Mitte des Kreises aufgelegt werden, um die der Fragesteller blind vier Runen in kreuzförmiger Anordnung gruppiert, die einen vierfachen Einblick in jene Faktoren geben, die das Problem des Fragenden beeinflussen.

HÖHERES BEWUSSTSEIN

VERGANGEN-
HEIT

Linie der Zeit

Linie des Raums

ZUKUNFT

UNBEWUSSTES

Das vierfache Rad

Natürlich kann auch jede andere Frage auf diese Art untersucht werden. Wenn der Fragende die Runen etwa über seine finanzielle Lage befragen will, dann kann er die Fehu-Rune auswählen und in die Mitte des Kreises legen. Jede Angelegenheit, über die man Informationen zu erhalten wünscht, kann in das Konzept einer passenden Rune übersetzt werden. Dies stellt auch eine wirksame Methode zur Erlangung von praktischem Wissen im Umgang mit den Runen dar.

Das Rad erlaubt es uns, ein Problem von vier Seiten zu betrachten. Die horizontale Linie der Zeit zeigt links Einflüsse aus der Vergangenheit - das, was bereits geformt wurde und möglicherweise die gegenwärtige Situation herbeigeführt

hat. Gegenüber, auf der rechten Seite, befindet sich die Zukunft, die anzeigt, wohin man sich bewegt und was sich entwickeln kann. Es gibt ein gewisses Maß an Flexibilität im Netz des Wyrd, weshalb die Zukunft nicht zur Gänze vorherbestimmt ist. Die vertikale Linie repräsentiert den Raum. Der obere Teil der Linie zeigt bestehende Einflüsse, die von höheren

Quellen des Bewußtseins ausgehen, d.h. von Göttern und Archetypen sowie jenem Teil des Selbst, der als höheres Selbst bekannt ist. Einflüsse, die hier angezeigt werden, versprechen Hilfe, Rat und Inspiration. Wenn eine negative oder umgekehrte Rune in dieser Position auftaucht, dann bedeutet dies, daß der Fragende keinen Zugang zu diesen höheren Ebenen hat und daher auch keine Hilfe erwarten kann. In den meisten gewöhnlichen Befragungen tritt an dieser Stelle eine neutrale Rune auf. Der untere Teil der vertikalen Linie zeigt Einflüsse aus dem persönlichen Unbewußten. Diese Einflüsse können oft sehr unklar sein und in manchen Fällen die persönliche und spirituelle Entwicklung des Fragenden behindern. Die Rune in der Mitte repräsentiert die grundlegende Natur der Frage oder des Fragenden. Es kann auch blind eine Rune gezogen und in der Mitte plaziert werden, um das eigentliche Problem des Ratsuchenden zu bestimmen und mit den anderen Runen der Befragung in Beziehung zu setzen.

Die andere Möglichkeit, nämlich das Problem zu definieren und in das Konzept der Runen zu übersetzen, kann auch durch eine Bindrune geschehen. Diese Bindrune wird auf ein Stück Papier gezeichnet und in die Mitte des Kreises gelegt. Die beiden Runen am unteren und oberen Ende der Raumlinie weisen gemeinsam mit der Rune auf der linken Seite der Zeitlinie auf einen zukünftigen Ausgang des

Problems hin und liefern entweder eine hilfreiche Antwort oder einen guten Ratschlag. Dies sollte durch die Rune auf der rechten Seite der Zeitlinie bekräftigt werden.

Das achtfache Rad

Für tiefenpsychologische Befragungen kann die Technik des vierfachen Rades noch detaillierter aufgegliedert werden. Durch die Hinzufügung eines X-förmigen Kreuzes erhalten wir acht Speichen, die auf folgende Art definiert werden können: Die Linien von Zeit und Raum werden nun durch zwei weitere Linien unterteilt, die zwischen den Kräften der Zeit und des Raumes liegen und die Befragung insofern modifizieren, als wir nun acht Felder erhalten, die verschiedene Handlungsräume repräsentieren, sowie ein neuntes Feld in der Mitte des Kreises, welches das Individuum repräsentiert, für das die Befragung durchgeführt wird. (Das achtfache Rad ist ein Schlüsselsymbol unserer Religion, das wir im 4. Kapitel dieses Buches, das sich mit Magie befaßt, noch ausführlicher besprechen werden. In diesem Abschnitt wollen wir das achtfache Rad als Mittel zur Divination untersuchen.)

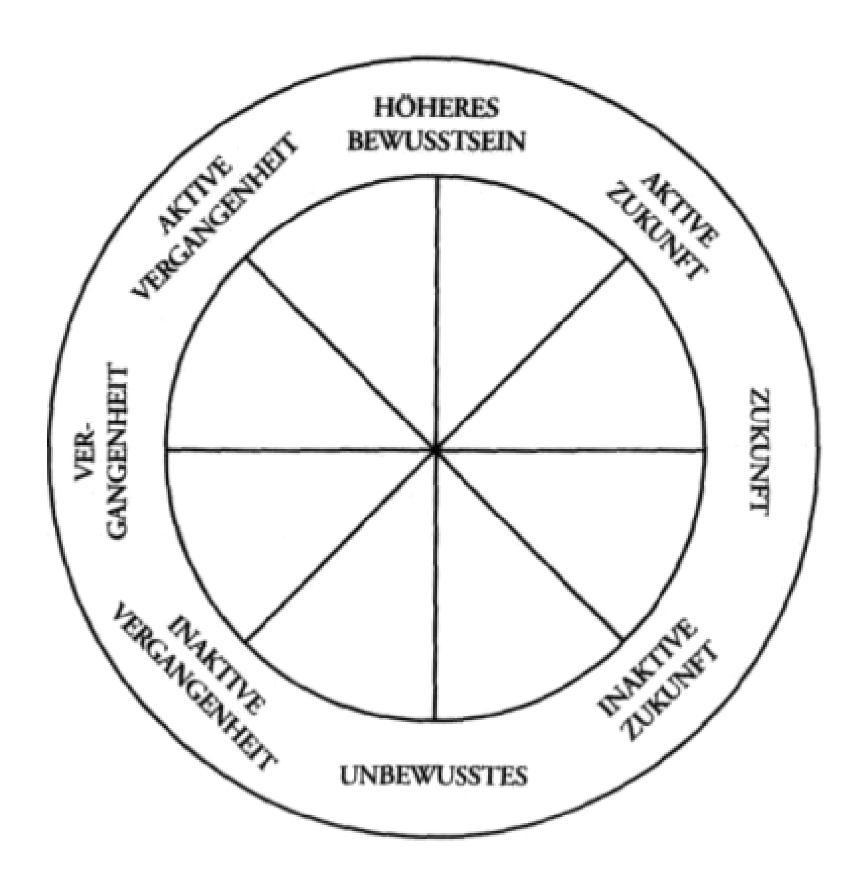
Zwischen den Positionen für das höhere Bewußtsein und die Zukunft wurde die Linie der aktiven Zukunft eingefügt. Eine Rune, die in dieser Position auftaucht, zeigt, was man selbst aktiv unternehmen kann, um das Problem in den Griff zu bekommen. Am gegenüberliegenden Ende der Linie befindet sich die passive oder inaktive Vergangenheit. Sie steht für unabänderliche Aspekte der Vergangenheit, die nur akzeptiert werden können. Wyrd-bezogene Komplikationen, die den Fragenden beeinflussen, werden an dieser Stelle angezeigt.

Zwischen den Positionen für das höhere Bewußtsein und die Vergangenheit befindet sich die aktive Vergangenheit, die jenen Teil der eigenen Vergangenheit darstellt, der das Leben

des Individuums noch immer beeinflußt, was z.B. auf psychische Komplexe zutrifft. Erfreulicherweise werden hier auch glückliche Erfahrungen aus der Vergangenheit und der Kindheit des Fragenden angezeigt. Alle wichtigeren Einflüsse aus der Vergangenheit des Individuums, wie Traumata, Lernprozesse, Initiationen und okkulte Erfahrungen, die in jüngerer oder fernerer Vergangenheit gemacht wurden, können an dieser Stelle des Rades erscheinen. All diese Informationen müssen im Licht der spezifischen Fragestellung interpretiert werden. Darüber hinaus kann dieser Teil der Vergangenheit noch immer verändert werden, da das eigene Verständnis und die emotionale Bindung an diese Aspekte der Vergangenheit durch eine Vielzahl von psychologischen Techniken oder durch den Einsatz von Magie aktiv beeinflußt werden können.

Am anderen Ende dieser Linie, rechts unten im Diagramm, befindet sich die passive oder inaktive Zukunft. Diese repräsentiert jene Kräfte im Unbewußten, die Aspekte der persönlichen Zukunft betreffen, die vorherbestimmt sind und nicht verändert werden können, mit einem Wort — das Wyrd.

Durch diese vier gekreuzten Linien kann die Deutung auf eine tiefere Ebene geführt werden, da die Energien näher bestimmt und mehr Informationen erhalten werden können. Jedes Problem und jede Fragestellung kann durch diese achtfache Unterteilung des Rades näher untersucht werden, um Modifikationen der vier grundlegenden Faktoren zu erkennen.



Das achtfache Rad

Diesen vier neu hinzugefügten Bereichen können auch Bezeichnungen verliehen werden, die eher der Tiefenpsychologie entsprechen. So könnte die »aktive Zukunft« auch als »extrovertiertes Bewußtes« bezeichnet werden. In diesem Teil der Psyche befindet sich alles, was danach strebt, ins Bewußtsein zu treten, um behandelt zu werden. Es beschreibt das Verhalten einer Person.

Die »inaktive Zukunft« könnte auch als »extrovertiertes Unbewußtes« bezeichnet werden, in dem verdrängte Inhalte wie Träume, Vorahnungen und Ängste enthalten sind, die ins Bewußtsein treten. Es ist dies jener Bereich, in dem die Ursachen für Verhaltensmuster gefunden werden können.
Die »inaktive Vergangenheit« entspräche dem »introvertierten Bewußten«, das sich auf die Hoffnungen und Erwartungen des Individuums bezieht, derer es sich auf passive Weise bewußt ist, über die es kontempliert und

nachdenkt oder dies zumindest vorhat. Es sind dies jene Hoffnungen und Erwartungen, die sich in einem Prozeß des Reifens befinden, doch auf der Ebene der physischen Realität noch nicht verwirklicht worden sind.

Die »aktive Vergangenheit« schließlich entspräche dem »introvertierten Unbewußten«. Dies ist alles, was man loswerden muß - jene Dinge, von denen man sich befreien sollte, doch denen das niedere Selbst noch immer verhaftet ist (wie Sicherheiten, Ängste und Befürchtungen), da es zu schwer fällt, sie zu konfrontieren.

Diese Methode liefert uns ein exaktes psychologisches Modell, mit dem eine rein subjektive Deutung durchgeführt werden kann, um Informationen aus normalerweise unzugänglichen Bereichen der Psyche zu erhalten. Da diese Art der Deutung sehr subjektiv ist, muß der Runendeuter in seiner Interpretation sehr gewissenhaft und objektiv vorgehen.

Wenn wir mit einer Deutung nach dem Baum-Modell beginnen und danach einen Aspekt herausarbeiten, der besonders schwierig zu verstehen ist, dann können wir die herrschende Rune ermitteln. Hierfür gibt es jedoch keine festen Regeln, da die herrschende Rune nicht in allen Situationen die gleiche bleiben muß. Es handelt sich um ein kreatives, organisches und wachsendes System, bei dem Runen, die wir an einem Tag gezogen haben, an einem anderen Tag durchaus eine andere Richtung des Bewußtseins zum Ausdruck bringen können. Wir können dabei nicht nach der Art anderer Bücher zum Thema Wahrsagekunst vorgehen, die etwa angeben würden, daß eine bestimmte Rune in einer bestimmten Position genau dies oder jenes bedeutet. In der Astrologie zum Beispiel würden wir lesen: »Mars Konjunktion Venus in Jungfrau bedeutet...« Bei den Runen jedoch verhält sich dies anders, da das runische

System ein kreatives und imaginatives ist.

Obwohl die Runen die Bedeutungen von bestimmten Schlüsselwörtern besitzen, mit denen sie immer assoziiert werden, lösen sie doch meist innere Reaktionen aus, die aus dem eigenen Unbewußten kommen. Um diese inneren Gefühle und Reaktionen richtig verstehen zu können, muß die Deutung in tiefenpsychologische oder intellektuelle Begriffe übersetzt werden. Sie muß

verinnerlicht und im persönlichen »Computer« verarbeitet werden, um mit ihr auf einer konkreten, physischen und materiellen Ebene etwas anfangen zu können. Andernfalls würde die Idee als reines Luftschloß enden, sodaß sie durch den Intellekt und den Verstand »geerdet« werden muß. Diese Schwingungen sind sehr subtil und es ist die Aufgabe des Runendeuters, sie zu übersetzen und zu interpretieren.

Da die Runen in drei Aettir oder Achtergruppen unterteilt sind, kann jeder Aett verwendet werden, um einen bestimmten Bereich menschlicher Erfahrung zu beschreiben. So kann eine Deutung nach der Methode des achtfachen Rades auch auf der Basis einer kreisförmigen Unterteilung eines der Aettir durchgeführt werden. In dieser Anwendung des achtfachen Rades sind es die Runen des jeweiligen Aett, die als Indikatoren für die zu untersuchenden Lebensbereiche des Fragenden dienen. Der Aett von Frey und Freyja bezieht sich vor allem auf praxisbezogene, weltliche Dinge. Der zweite Aett, der Aett von Hagalaz, entspricht vorwiegend emotionalen Angelegenheiten. Der dritte Aett hingegen kann zur Untersuchung von esoterischen Fragen verwendet werden. Dies ist eine sehr einfache und grobe Unterteilung, doch dient sie dazu, den Bereich, in dem Fragen gestellt werden können,

einzugrenzen, um so in der Folge genauere Antworten zu ermöglichen.

Eine nützliche Technik, das achtfache Rad auf einen bestimmten Aett anzuwenden, ist die folgende: Nimm ein Tuch und male darauf zwei konzentrische Kreise. Teile diese in acht Teile und male in jedes der Segmente eine Rune, beginnend mit der ersten Rune des Aett. Für jene, die mit astrologischer Arbeit vertraut sind, wird es vermutlich am einfachsten sein, die erste Rune im Osten einzutragen und alle weiteren entgegen dem Uhrzeigersinn in der Richtung der astrologischen Häuser folgen zu lassen. Dabei muß man jedoch bedenken, daß es hier nur acht Abschnitte gibt. Wichtig ist, daß die korrekte Reihenfolge der Runen innerhalb des Aett beibehalten und nicht verändert wird. Es sollten insgesamt drei Tücher bemalt werden, eines für jeden Aett. Für die verschiedenen Aettir können auch unterschiedliche Farben verwendet werden. Die Wahl der Farben kann nach persönlichen Kriterien erfolgen. Mein Vorschlag wäre Gelb für den ersten, Blaugrün für den zweiten und Rot für den dritten Aett.

Der erste Aett bezieht sich auf rein praxisbezogene Dinge. Um diesem Zusammenhang gerecht zu werden, sollte man in diesem Aett nur die grundlegendsten und einfachsten Bedeutungen der Runen annehmen. In einer fortgeschritteneren Deutung auf einer komplizierteren tiefenpsychologischen Ebene können dieselben Runen zwar die Ebene ihrer Bedeutung verändern, nicht jedoch ihre grundlegende Natur. Fehu z.B. bedeutet in einem weltlichen Sinn die Aussicht auf Geld und Reichtum, während dieselbe Rune in einer psychologischen Deutung auf die schöpferische Kraft verweist, die dem Fragenden zur Verbesserung seiner Lebensumstände zur Verfügung steht. Jede Rune kann auf einer Vielzahl von Ebenen interpretiert werden, wobei sich zwar die jeweilige »Oktave«, nicht aber

ihr »Grundton« verändert. Je mehr man mit diesen kreativen Variationen der Runen arbeitet und über sie meditiert, um so mehr inneres Gespür wird man entwickeln und auf diese Art einen praktischen Zugang zu den Runen finden, der weit über das Niveau des bloßen Wahrsagens hinausgeht.

Die wichtigsten Bedeutungen der Runen für diese Art der Divination sind im folgenden angeführt:

FEHU: Finanzielle Stärke und Wohlstand in der Gegenwart und nahen Zukunft.

URUZ: Gesundheit.

THURISAZ: Konflikte und Schwierigkeiten von aggressiver Natur; psychische Probleme.

ANSUZ :

Kommunikation und Mitteilungen; führt die Dinge auf ihre Ursachen in der Vergangenheit zurück.

RAIDO: Recht und Unrecht; zu unternehmende Schritte; Entscheidungen; Wiederkehr.

KENAZ: Das Beschreiten neuer Wege; Gelegenheiten; Informationen.

GEBO :

Alle Angelegenheiten, die auf Austausch beruhen; Verträge; persönliche Beziehungen.

WUNJO: Gewinn; Verwirklichung; das, was man sich wünscht.

Diese Bedeutungen sind sehr einfach und dienen auf ihrer

grundlegendsten Ebene als Basis für einfache Deutungen, in denen Fragen von eher praktischer Natur zu beantworten sind. Für weiterführende Befragungen kann man Runen blind auswählen und sie neben die bereits vorhandenen

Runen legen. Aus den erhaltenen Kombinationen können mögliche zukünftige Entwicklungen abgelesen werden.

Der zweite Aett behandelt vorwiegend psychologische Faktoren in der Persönlichkeit des Individuums, sodaß ich jeder Rune dieses Aett psychologische Eigenschaften zugeordnet habe, indem ich ihre grundlegende Bedeutung weiterentwickelt und in Übereinstimmung mit dieser auf eine komplexere Ebene übertragen habe. Dies sind die Bedeutungen der Runen des zweiten Aett:

HAGALAZ :

Unkontrollierte Kräfte im Unbewußten, normalerweise von zerstörerischer Natur und aus der Vergangenheit stammend.

NAUTHIZ :

Einschränkende Kräfte im Unbewußten; Ängste; Befürchtungen; Schuldgefühle.

ISA :

Blockaden; außer Kraft gesetzte Funktionen; alles, dem

man verhaftet ist; die Bildung der Persönlichkeit; Konditionierungen.

JERA **:**

Hoffnungen und Erwartungen; Wendepunkte; allmähliche Veränderungen; Resultate früherer Handlungen.

EIHWAZ: Unbewußte Antriebskräfte; Motivationen; Zielstrebigkeit.

PERTHO :

Der tiefste schöpferische Bereich im Unbewußten; das verborgene Reich höherer Konzepte, die nach Verwirklichung und Geburt streben; verborgene Talente; okkulte und psychische Fähigkeiten.

ALGIZ :

Die schützende Kraft im Unbewußten; beschützende Faktoren; religiöse Bestrebungen.

SOWULO :

Die Stellung des höheren Selbst in Beziehung zum Unbewußten; die Richtung, in die man vom höheren Selbst geleitet wird; die Fähigkeit, eine Verbindung zwischen höherem Selbst und Unbewußtem herzustellen.

Der dritte Aett transzendiert die beiden anderen insofern, als er vorwiegend die Beziehung zu anderen Menschen und auch die sexuelle Seite des Lebens behandelt. Während sich der erste Aett hauptsächlich auf die äußere Welt und der zweite Aett auf die innere Welt bezieht, so findet im dritten Aett eine Synthese zwischen äußerer und innerer Welt statt. Die meisten Runen dieses Aett besitzen eine duale Bedeutung, die beide Aspekte umfaßt. Ihre Bedeutungen sind die folgenden:

TEIWAZ :

Schöpferische Energien im kriegerischen Sinn; die Stärken einer Person; die richtige Anwendung von Energie im Ergreifen von Initiativen; Ehre und Gerechtigkeit; Führerschaft und Autorität.

BERKANA **:**

Fruchtbarkeit; Geburt; Wiedergeburt; Wachstum; Mutterschaft; Familienleben; weibliche Mysterien.

EHWAZ **:**

Anpassungsfähigkeit; Beziehungen zu anderen; gemeinsame Anstrengungen, Zusammenarbeit; Sexualität.

MANNAZ **:**

Menschen im allgemeinen; die Einstellung zu anderen; die Einstellung anderer zu dir; rechtliche Angelegenheiten; Fteunde und Feinde; Intellekt.

LAGUZ **:**

Emotionen; Stabilität; Imagination; psychische Angelegenheiten; Zuneigungen.

INGUZ: Vereinigung; Schwangerschaft; Erwartungen; Kindet.

OTHILA :

Privatleben; Land; spirituelles Erbe; Erfahrung; grundlegende Werte; Gründungen; Aufbau.

DAGAZ :

Übertragung; Gegensätze; Zustand zwischen Licht und

Dunkelheit; Initiation; Gleichgewicht der Welten außerhalb von Raum und Zeit; kosmisches Bewußtsein; Übergang von einem Zustand in sein Gegenteil; Neubeginn.

Die Bedeutungen der Runen, die in dieser Unterteilung der Aettir angegeben sind, wurden sehr allgemein gehalten. Jeder Runendeuter sollte sich in der Folge seinen eigenen Wissensschatz an Bedeutungen erarbeiten, die auf seiner oder ihrer eigenen Erfahrung beruhen. Es ist nicht notwendig, sich strikte an bestimmte Bedeutungen für bestimmte Runen zu halten, da die Divination wesentlich mehr als nur angelesenes Wissen verlangt. Nur durch harte Arbeit kann man es in ihr zur Meisterschaft bringen. Allerdings ist die Divination sicherlich nicht der wichtigste Verwendungszweck der Runen.

Psychologische Persönlichkeitsanalysen

Eine weitere Verfeinerung dieser von mir entwickelten Technik kann verwendet werden, um psychologische Persönlichkeitsanalysen zu erstellen. Technisch gesehen handelt es sich dabei weniger um Divination als um eine Form der Beratung. Ein Vorteil dieser Technik besteht darin, daß sie jeder für sich selbst durchführen und die erhaltenen Informationen für seine eigene psychische Weiterentwicklung nutzen kann.

Die Informationen, die aus dieser Art der Befragung gewonnen werden können, betreffen normalerweise längerfristige psychische Probleme und einige vorübergehende Einflüsse. Die Befragung kann in

regelmäßigen Abständen wiederholt werden, da sie nicht zeitgebunden ist. Nur wenn eine Frage zu einem bestimmte Zeitraum der Vergangenheit gestellt wird, könnte diese Technik als zeitbezogen bezeichnet werden, wobei es dann darauf ankommt, sich während der Befragung mental auf die jeweilige Zeit zu konzentrieren. Diese Methode der Beratung kann auch verwendet werden, um Traumata aus der Vergangenheit zu klären. Sobald diese Traumata erkannt worden sind, können sie durch psychologische oder magische Mittel aufgearbeitet werden. Im folgenden findet sich eine Liste der Runen und ihrer psychologischen Entsprechungen, die von den grundlegenden Bedeutungen abgeleitet und auf die Ebene des menschlichen Potentials übertragen wurden:

FEHU: Das Potential der schöpferischen Kraft eines Individuums, das verwendet werden kann, um Reichtum zu schaffen.

URUZ: Die physische Stärke des Individuums, seine Ausdauer und sein Durchsetzungsvermögen.

THURISAZ: Die Willenskraft des Individuums, sowie die ihm aus der Umgebung entgegengesetzte Willenskraft.

ANSUZ: Kommunikation mit höheren Ebenen innerhalb oder außerhalb des Selbst.

RAIDO: Die Fähigkeit des Individuums, Verbindungen und Beziehungen herzustellen; das Ausmaß der Kontrolle, das das Individuum über sein Leben hat.

KENAZ: Das Wissen und die Fähigkeiten des Individuums.
GEBO: Die Einstellung des

Individuums zu Geben und Nehmen.

WUNJO: Die Fähigkeit des Individuums zur Freude; seine Chancen, erfolgreich zu sein. HAGALAZ: Destruktive Kräfte, die Veränderungen im Bewußtsein bewirken.

NAUTHIZ: Einschränkende Kräfte und nicht-anerkannte Bedürfnisse; das, wodurch das Individuum zurückgehalten wird.

ISA:Blockaden, Frustrationen und andere Behinderungen.

JERA:Der Zeitfaktor in der Entwicklung des Individuums; Wiederkehr. EIHWAZ: Die Fähigkeit, die eigenen Ziele durchzusetzen; Spannungen. PERTHO: Die Fähigkeit zu innerer Einsicht und Selbsterkenntnis.

ALGIZ: Die Fähigkeit, sich zu verteidigen und zu beschützen, was einem lieb und teuer ist. SOWULO: Die innere Kraft, die das Individuum auf seinem Weg führt.

TEIWAZ: Die Fähigkeit zu Fairneß und gerechtem Urteil; das Potential, sich in einem Konflikt korrekt zu verhalten; Kampfgeist und Mut.

75

BERKANA: Kreative Fähigkeiten; Erziehungs- und Geburtsprozesse im Selbst.

EHWAZ: Emotionale Reaktionen; Anpassungsfähigkeit; Subjektivität; die Anima.

MANNAZ: Verstand und intellektuelle Objektivität; der Animus. LAGUZ: Die Fähigkeit zu

Intuition und Mitgefühl. INGUZ: Das Potential zu Individuation

und Integration.

OTHILA: Die Beziehung zu Ererbtem und zu Verwandten, die Bewußtheit um die eigenen ethnischen Ursprünge.

DAGAZ: Das ultimate Ziel der Transformation des persönlichen Bewußtseins zu dem, was immer man sich als größeres Ganzes vorstellen mag.

Für den Anfänger wird es vielleicht hilfreich sein, wenn ich ein detailliertes Beispiel für eine Befragung anhand dieser Technik gebe. Deshalb folgt nun die Beschreibung einer Persönlichkeitsanalyse, die ich als Experiment durchgeführt habe, um diese von mir neu entwickelte Technik zu erproben. Es war dies das erste Mal, daß die oben beschriebene Methode der Persönlichkeitsanalyse zum Einsatz kam. Sie wurde im März 1985 für eine Klientin durchgeführt, die ich hier L. nennen will.

Zu Beginn zeichnete ich ein einfaches Diagramm aller vierundzwanzig Runen, unterteilt in die drei Aettir. Dieses Diagramm kann in horizontaler oder vertikaler Richtung gezeichnet werden. L. wurde gebeten, blind einen Runenstein auszuwählen und ihn mit der Oberseite nach unten an die Stelle der Fehu-Rune im Diagramm zu legen. Die Rune, die sie gezogen hatte, war eine gewendete Kenaz-Rune. Dieser Vorgang wurde solange wiederholt, bis sie alle Runensteine entlang des Futhark aufgelegt hatte.

Die vierundzwanzig Runen in der Reihenfolge des Futhark dienten dabei als Untergrund, auf den die anderen Runen gelegt wurden, um so einen Einblick in die jeweiligen Lebensbereiche zu erhalten, die durch die entsprechenden Runen im Diagramm symbolisiert wurden. Aus der oben angeführten Liste können wir ersehen, daß die Fehu-Rune »das Potential der schöpferischen Kraft eines Individuums

zur Schaffung von Reichtum« bedeutet. Die gewendete Kenaz-Rune sagte mir, daß es zu diesem Zeitpunkt wenig Chancen auf eine Verbesserung der beruflichen Laufbahn gab, da L.s Energien in diesem Bereich nicht genützt waren. Tatsächlich konnte sie sich nicht entscheiden, wofür sie ihre Energien verwenden sollte. Dies bestätigte sie.

Ich bat L., zu einem späteren Zeitpunkt Kommentare zu meinen Deutungen niederzuschreiben, um diese in meine Aufzeichnungen mit aufnehmen zu können, wozu sie sich gerne bereit erklärte. Jeder Punkt wurde sorgfältig besprochen und ausgearbeitet. Ich gebe diese Aufzeichnungen hier genauso wieder, wie sie zur damaligen Zeit niedergeschrieben wurden:

Wie bereits erwähnt, trat die erste Rune, Fehu, gemeinsam mit einer gewendeten Kenaz-Rune auf.

Mein Kommentar: Die berufliche Laufbahn stagniert. Vorsicht ist angebracht, um die Dinge nicht zu sehr zu forcieren. Es scheint momentan nicht viel Aussicht auf eine Verbesserung zu geben.

L.s Reaktion: In Anbetracht meiner momentanen Einstellung zu meinem Berufsleben trifft dies gut zu.

Die zweite Rune, Uruz, trat gemeinsam mit Teiwaz auf.

Mein Kommentar: Dein Durchsetzungsvermögen ist momentan sehr gut und die Energien werden in die richtige Richtung gelenkt.

L.s Reaktion: Ich glaube, daß mein Durchsetzungsvermögen, wenn ich es brauche, durchaus zufriedenstellend ist.

Die dritte Rune, Thurisaz, trat gemeinsam mit einer

umgekehrten Ansuz-Rune auf.

Mein Kommentar: Die Fähigkeit, mit Konflikten jeder Art zurechtzukommen, ist nicht sehr ausgeprägt. Es besteht die Tendenz, aufgrund eines gewissen Kommunikationsmangels Konflikten aus dem Weg zu gehen.

L.s Reaktion: Diese Aussage ist leider mehr als wahr. Ich neigte immer dazu aufzugeben, sobald ich mit irgendeiner Sache oder Person (emotionale) Schwierigkeiten hatte.

Die vierte Rune, Ansuz, trat gemeinsam mit einer umgekehrten Raido-Rune auf.

Mein Kommentar: Es bestehen Kommunikationsschwierigkeiten, sowohl mit anderen als auch mit dir selbst.

L.s Reaktion: Dies ist ebenfalls wahr. Ich habe beides nie versucht, vor allem deshalb, weil es einfacher ist.

Die fünfte Rune, Raido, trat gemeinsam mit Inguz auf.

Mein Kommentar: Die Fähigkeit, Verbindungen und Beziehungen herzustellen, sind vorhanden, doch nicht voll ausgeschöpft.

L.s Reaktion: Ich kann mich nicht mehr erinnern, worauf sich dies bezieht.

Anm.:L. brauchte einige Zeit, um diese Kommentare niederzuschreiben, und wir konnten uns nach einigen Tagen an manche Gesprächspunkte nicht mehr erinnern.

Die sechste Rune, Kenaz, trat mit einer umgekehrten Laguz-Rune auf.

Mein Kommentar: Die bewußte Verwirklichung deiner Fähigkeiten hat noch nicht stattgefunden.

L.s Reaktion: Ich hatte immer das Gefühl, daß es mir in diesem Bereich fehlt, doch glaube ich, daß dies am mangelnden Vertrauen in meine Fähigkeiten liegt.

Die siebte Rune, Gebo, trat mit einer umgekehrten Uruz-Rune auf.

Mein Kommentar: Die Fähigkeit zu geben ist nicht sehr ausgeglichen. Fähig zu geben, doch unfähig zu nehmen.

L.s Reaktion: Ein weiterer Punkt, der gut zutrifft. Ich hatte immer dieses Gefühl.

Die achte Rune, Wunjo, trat mit einer umgekehrten Pertho-Rune auf. *Mein Kommentar:* Die Fähigkeit zur Freude ist gänzlich blockiert.

L.s Reaktion: Dies ist insofern richtig, als ich nie wirklich glücklich war .

Die neunte Rune, Hagalaz, trat gemeinsam mit Gebo auf.

Mein Kommentar: Es finden Veränderungen im inneren Selbst statt, die ein äußeres Gleichgewicht und eine innere Weiterentwicklung bewirken.

L.s Reaktion: Ich bin mir sicherlich mehr meines inneren Selbst bewußt und komme leichter mit mir selbst zurecht. Dies kann durchaus eine gewisse Weiterentwicklung bewirken.

Die zehnte Rune, Nauthiz, trat gemeinsam mit Isa auf.

Mein Kommentar: Einschränkungen aufgrund von emotionalen Kräften aus der Vergangenheit. *L.s Reaktion:* Ich kann mich nicht erinnern, worauf sich dies bezieht. *Anm.: Es wurde hier ein schwieriger persönlicher Bereich besprochen, sodaß L. dies nicht aufgeschrieben hat.*

Die elfte Rune, Isa, trat gemeinsam mit Sowulo auf.

Mein Kommentar: Du arbeitest daran, eine emotionale Blockade aufzulösen, die sich mit der Zeit von selbst lösen wird, doch nur durch bewußte Anstrengung. Du mußt dir des Problems bewußt sein, es verstehen und mit ihm umzugehen lernen.

L.s Reaktion: Ich glaube, daß sich dies auf mehrere Blockaden bezieht, die ich zur Zeit bearbeite.

Die zwölfte Rune, Jera, trat mit derselben Rune, Jera, auf.

Mein Kommentar: Die zuvor besprochenen Probleme mit den Blockaden werden sich im Lauf der Zeit klären, vielleicht innerhalb eines Jahres.

L.s Reaktion: Dies steht mit der vorigen Frage in Verbindung und scheint auf eine positive Entwicklung hinzuweisen, was mir Hoffnung macht.

Die dreizehnte Rune, Eihwaz, trat gemeinsam mit Algiz auf.

Mein Kommentar: Was immer du zu erreichen wünscht, kann durch Arbeit und die Entwicklung deiner weiblichen Seiten

verwirklicht werden.

L.s Reaktion: Dies scheint ein guter Ratschlag zu sein, mit dem ich zu arbeiten versuchen werde.

Die vierzehnte Rune, Pertho, trat gemeinsam mit Eihwaz auf.

Mein Kommentar: Die Verwirklichung des inneren Selbst wird weiter fortgeführt und geht in die richtige Richtung.

L.s Reaktion: Es stimmt mich zuversichtlich, daß meine Bemühungen nicht vergeblich sind. Die fünfzehnte Rune, Algiz, trat gemeinsam mit Mannaz auf.

Mein Kommentar: Was die Mechanismen des Selbstschutzes betrifft, so sollte eher dem Verstand als dem Gefühl gefolgt werden, besonders im Umgang mit Männern.

L.s Reaktion: Dies ist eine klare Aussage, die ich brauchen kann und befolgen werde. Die sechzehnte Rune, Sowulo, trat gemeinsam mit Dagaz auf.

Mein Kommentar: Ein bestimmtes Erlebnis wird einen Durchbruch in deiner inneren Entwicklung bewirken.

L.s Reaktion: Ich hoffe, daß ich daraus lernen kann, wenn es soweit ist.

Die siebzehnte Rune, Teiwaz, trat gemeinsam mit Nauthiz auf.

Mein Kommentar. Deine Urteilskraft ist in manchen Situationen eingeschränkt.

Keine Reaktion von L.

Die achtzehnte Rune, Berkana, trat mit einer gewendeten Thurisaz-Rune auf. *Mein Kommentar:* Es besteht eine willentliche Blockade aller kreativen Energien. *L.s Reaktion:* Ich glaube, daß dies an meiner Angst zu versagen liegt.

Die neunzehnte Rune, Ehwaz, trat gemeinsam mit Fehu auf.

Mein Kommentar: Deine Fähigkeiten und Energien werden vor allem auf humanitärem Gebiet eingesetzt. In diesem Bereich folgst du deiner Intuition.

L.s Reaktion: Ich glaube, daß dies ebenfalls gut zutrifft.

Die zwanzigste Rune, Mannaz, trat mit einer umgekehrten Othila-Rune auf. *Mein Kommentar:* Es gibt einen Konflikt auf geistiger Ebene, der einen Mangel an Zugehörigkeitsgefühl bewirkt. Dies wird durch die Ablehnung deines familiären Erbes bewirkt und schwächt dein Selbstvertrauen.

L.s Reaktion: Dies stimmt nicht ganz. Mein mangelndes Zugehörigkeitsgefühl und die Ablehnung meiner Familie rühren daher, daß sie mich ablehnt.

Die einundzwanzigste Rune, Laguz, trat mit einer gewendeten Berkana-Rune auf. *Mein Kommentar:* Intellektuelle Überlegungen werden eher als intuitive befolgt. *L.s Reaktion:* Ein weiterer Punkt, den ich bewußt zu verbessern versuche.

Die zweiundzwanzigste Rune, Inguz, trat gemeinsam mit Ehwaz auf.

Mein Kommentar: Innere Veränderungen führen zu einer ganzheitlichen Selbstverwirklichung. *L.s Reaktion:* Dies ist es, was ich zu erreichen versuche.

Die dreiundzwanzigste Rune Othila trat gemeinsam mit Hagalaz auf. *Mein Kommentar:* Es gibt Probleme mit deinem Zugehörigkeitsgefühl. *Keine Reaktion.*

Die vierundzwanzigste Rune Dagaz trat gemeinsam mit Wunjo auf.

Mein Kommentar: Deine Probleme werden sich lösen, wenn du andere Ebenen des Bewußtseins erreichst. Eine positive Transformation steht bevor.

Keine Reaktion.

78

L.s zusammenfassende Beurteilung der Deutung:

Ich glaube, daß diese Deutung in allen Aspekten sehr zutreffend war und daß sie mir helfen wird, das zu erreichen, was ich am meisten will. Sie hat mir auch positive Ratschläge und das Gefühl gegeben, daß meine Bemühungen nicht vergeblich sind.

Jenen, die an der Divination mit Runen interessiert sind und noch lernen, empfehle ich, die oben erwähnten Runenpaare aufzuschreiben. Vergleiche die Bedeutungen der Runen und versuche zu verstehen, warum ich die obigen Kommentare gegeben habe. Studiere sie genau und versuche, meine Gedankengänge nachzuvollziehen. Wenn du in irgendeinem Fall anderer Meinung sein solltest, welchen Kommentar hättest du gegeben? Diese Befragung wurde ohne Einsatz von hellseherischen Fähigkeiten durchgeführt, sodaß jeder dazu imstande sein sollte, Befragungen dieser Art durchzuführen.

Aus dem Vorhergegangenen läßt sich ersehen, wie die Runen

in ihrer Bedeu tung abgewandelt und auf jeden Lebensbereich bezogen sowie dazu verwendet werden können, Voraussagen zu treffen oder die mögliche Entwicklung einer Situation »vorherzusagen«.

Ehe- und Partnerschaftsberatung

Die nächste Technik, die ich entwickelt habe, dient zur Ehe- und Partnerschaftsberatung. Sie funktioniert ähnlich wie die vergleichende Astrologie, ist jedoch einfacher und schneller. Bei dieser Methode wird jede Rune in bezug auf einen bestimmten Bereich der Partnerschaft interpretiert, wobei diese Bereiche den grundlegenden Bedeutungen der Runen entsprechen. Für die Arbeit mit dieser Technik müssen beide Partner anwesend sein und jedem von ihnen muß ein Satz Runen zur Verfügung stehen. Ein Tuch, auf dem alle vierundzwanzig Runen dargestellt sind, entweder kreisförmig oder in gerade Linie, wird ausgebreitet.

Es folgt ein Beispiel: Die erste Rune am Tuch ist Fehu, die die finanziellen Aussichten einer Partnerschaft und die Einstellung beider Partner zu finanziellen Dingen repräsentiert. Beide Partner ziehen blind eine Rune und plazieren sie zu beiden Seiten von Fehu. Der Runendeuter dreht die Steine um und interpretiert sie in ihrer Beziehung zur Fehu-Rune. Wenn etwa der erste Partner Gebo und der zweite Nauthiz gezogen hat, so kann man daraus schließen, daß der zweite Partner den ersten im Umgang mit Geld als zu großzügig oder verschwenderisch betrachtet, während der erste Partner den zweiten als zu einschränkend oder zu wenig risikofreundlich empfinden könnte. Dies könnte zu Problemen führen, aus denen sich mögliche Konflikte ergeben könnten. Indem sich beide Partner auf diese Art potentieller Probleme bewußt werden, können sie zusammenarbeiten, um einen Kompromiß in der jeweiligen Angelegenheit zu finden. Dies ist ein sehr krasses Beispiel,

durch das diese Beratungstechnik jedoch recht gut veranschaulicht werden kann.

In der folgenden Liste sind die Bedeutungen der Runen in bezug auf persönliche Partnerschaften angeführt. Als ich 1985 in Island war, habe ich diese Technik ausprobiert und dabei festgestellt, daß sie ausgezeichnete Resultate erbringen kann. Sie hat sich als sehr zutreffend erwiesen und meine Klienten empfanden sie als große Hilfe.

FEHU: Die finanziellen Aussichten einer Partnerschaft und die Einstellung beider Partner zu Geld.

URUZ: Die Erträglichkeit einer Partnerschaft.

THURISAZ: Allgemeine Konfliktbereiche, Auseinandersetzungen in Willensfragen.

ANSUZ: Kommunikation.

RAIDO: Die Rechte des Individuums innerhalb der Partnerschaft.

KENAZ: Die Fähigkeit, vom anderen zu lernen.

GEBO: Geben und Nehmen.

WUNJO: Freude und Vergnügungen.

HAGALAZ :

Unbewußte Einflüsse, die in der Partnerschaft wirksam sind; Vergangene Erfahrungen aus anderen Partnerschaften, auch Projektionen von seiten der Eltern.

NAUTHIZ: Bereiche von Einschränkungen; Besitzansprüche; beiderseitige Bedürfnisse.

ISA :

Privatsphäre; Bereiche der Partnerschaft, die nicht geteilt werden.

JERA: Langfristiger Einfluß aufeinander.

PERTHO: Verborgene Aspekte innerhalb der Partnerschaft.

EIHWAZ: Idealismus; Erwartungen.

ALGIZ: Sorge und Schutz.

SOWULO: Die Entwicklung der Individualität innerhalb der Partnerschaft.

TEIWAZ: Vereinte Stärke; Autorität; wer gibt den Ton an?

BERKANA: Fruchtbarkeit; Kinder und elterliche Projektionen auf diese.

EHWAZ: Sexualität; gemeinsame Anstrengungen; Anpassungsfähigkeit.

MANNAZ: Intellektuelle Gemeinsamkeiten und beiderseitiges Verstehen.

LAGUZ: Zuneigung; Gefühlsleben; Flexibilität.

INGUZ: Elternschaft; Integration; Zusammenarbeit; Einheit.

OTHILA: Häuslichkeit; Besitz; Verwandtschaft;

gesellschaftliches Leben.

DAGAZ :

Der Beitrag eines Partners zum spirituellen oder psychischen Wohlergehen des anderen Partners.

Diese Bedeutungen sind nicht allgemeingültig und unabänderlich, sondern nur als Vorschläge gedacht, um dem Anfänger eine Hilfestellung zu bieten. Wie alle anderen Runeninterpretationen in diesem Buch können sie in der Folge entweder beibehalten oder je nach den Erfahrungen des Runendeuters erweitert oder modifiziert werden.

Eine Fallstudie

Zum Abschluß möchte ich eine Befragung wiedergeben, die ich kürzlich für eine Frau namens Fee durchgeführt habe, um ihr in der Entscheidung behilflich zu sein, ob sie in London bleiben oder zurück nach Devon ziehen sollte. Der eigentliche Grund der Befragung war Fees dreizehn Monate alte Tochter Freyja. Fee war von Devonshire nach London gezogen, nachdem sie den Vater des Kindes verlassen hatte. Fees wichtigstes Anliegen war es, das Beste für ihre Tochter Freyja zu tun.

Bevor wir noch mit der Befragung beginnen konnten, spielte Freyja mit den umgekehrt am Boden liegenden Runensteinen und zog dreimal die Berkana-Rune. Die wörtliche Bedeutung von

Berkana ist »Birke«, und Fee erzählte mir, daß sie das starke Gefühl hatte, daß ihre persönlichen Runensteine aus Birkenholz sein sollten. Danach versuchten wir einen Einblick

in Fees schwierige Lage zu gewinnen. Die Technik, die ich dazu verwendete, ist sehr einfach. Wenn man vor der Wahl zwischen zwei möglichen Alternativen steht, so ist der geeignetste Weg, um zukünftige Ent- wicklungen dieser beiden Möglichkeiten aufzuzeigen der, Runen in Form einer Weggabelung aufzulegen, um aus ihnen zwei mögliche Entwicklungen der zukünftigen Ereignisse ablesen zu können, wobei jedoch immer bedacht werden muß, daß es keineswegs eine exakt festgelegte Zukunft gibt. Im Fall von Fee wurden zwei Reihen zu je drei Runen aufgelegt, um die beiden Möglichkeiten, nämlich entweder in London zu bleiben oder zurück nach Devonshire zu gehen, darzustellen.

Die Runen, die für die Möglichkeit London gezogen wurden, waren Inguz, Pertho, und bevor Fee noch die dritte Rune ziehen konnte, hob Freyja plötzlich Uruz auf. Die Interpretation, die ich anbot, war die folgende: Inguz bedeutet Stabilität, Beruhigung, und bezog sich zudem direkt auf Fees Kind, Freyja. Pertho ist eine introspektive Rune, die andeuten könnte, daß noch nachgedacht werden sollte, bevor eine Entscheidung getroffen wird. Weiters verweist Pertho auf die Fähigkeit, sich in okkulten Bereichen zu betätigen. Uruz bedeutet Stärke. Die Wirkung von Uruz ist eher kurzfristig, sie zeigt eine plötzliche Stärkung an.

Dann fragte Fee, was das Ergebnis einer Rückkehr nach Devonshire wäre. Fee fügte noch hinzu, daß ihr dort ihr Vater eine Wohnung besorgen, jedoch auch versuchen würde, Einfluß auf ihr Leben zu nehmen. Danach fragten wir, wie es Freyja aufnehmen würde, wenn Fee zurückginge. Die erste Rune, die erschien, war eine umgekehrte Raido-Rune, was bedeutete, daß es falsch wäre, zurückzugehen (Anm.: Dies war genau das Gegenteil von dem, was wir vernünftigerweise als richtig empfunden hätten). Schließlich fragten wir, warum es falsch wäre, zurückzugehen. Die Runen, die dabei gezogen wurden, waren Ehwaz, Eihwaz und

Hagalaz. Ehwaz hat mit nach außen gerichteten Beziehungen zu tun. Die Kräfte von Ehwaz und Hagalaz zogen Fee in zwei entgegengesetzte Richtungen, während Eihwaz in der Mitte das bestehende Spannungsfeld und die zu treffende Entscheidung symbolisierte. Ich erklärte dies folgendermaßen: Wenn Fee zurückginge, würde sie zwischen den negativen Energien der Vergangenheit (Hagalaz) und ihren eigenen Zielen für die Zukunft (Ehwaz) hin- und hergerissen. Wenn Fee zurück nach Devon ginge, dann sollte sie sich als Frau in einer Position der Stärke befinden, nicht jedoch in einer Position der Schwäche und Abhängigkeit von ihrem Vater. Fee stellte fest, daß alles bisher Gesagte genau dem entsprach, was sie sich selbst gedacht hatte, und daß die Interpretation in Einklang mit dem stand, was sie selbst für richtig hielt. Schließlich rief Fee, daß ihr Freyja eine Rune zeigte. Es war die Rune Fehu. Die Kraft hinter dieser Rune ist Frey und Freyja und sie steht mit Berkana und Laguz in Verbindung. Es erschien mir, daß Freyja okkulte Fähigkeiten besaß und daß sie, was auch immer geschehen würde, unter der Obhut der Göttin stand. Dennoch mußte Fee über ihre Zukunft entscheiden und ihre Tochter wollte behütet sein. Fee erklärte daraufhin, daß sie die Vergangenheit ruhen lassen und vorwärts in die Zukunft blicken wolle. Sie hatte ihre Entscheidung getroffen.

4

RUNISCHE MAGIE

Definition der Magie

Es gibt so viele Definitionen der Magie wie es Anhänger der Magie gibt. Die vielleicht beste ist: »Magie ist die Kunst, Koinzidenzen herbeizuführen.« Sie stammt von einem

meiner Kollegen, Chris McIntosh. Wenn wir Koinzidenzen im Sinn von Synchronizitaten verstehen, dann können wir die Bereiche und Methoden definieren, auf denen die Magie basiert. Aleister Crowley drückte dies etwas anders aus: »Magie ist die Wissenschaft und Kunst, Veränderungen in Übereinstimmung mit dem Willen herbeizuführen.«

Alle Magie hat ihren Ursprung im Willen. Der erste Impuls, einen magischen Akt durchzuführen, entspringt dem Verlangen des Ausübenden. Entsprechende Kräfte werden beschworen, die, wenn korrekt gearbeitet wird, zum gewünschten Ergebnis führen können. Diese Kräfte sind von dualer Natur: Zum Teil entspringen sie dem Bewußtsein des Magiers, zum anderen Teil bestehen sie aus neutralen kosmischen Energien, denen zu einem bestimmten Zweck durch den Willen des Magiers Form verliehen wurde. Die Gesetze der Magie können angewendet werden, um Veränderungen in der Umwelt wie auch im eigenen Bewußtsein zu bewirken. Normalerweise zieht dabei eine Veränderung auf einer Ebene des Bewußtseins automatisch eine entsprechende Wirkung auf einer anderen Ebene nach sich.

Eine wichtige Überlegung in der Magie, besonders in ihrer nordeuropäischen Variante, ist die, daß nichts im luftleeren Raum existieren kann, sondern für jede angerufene Energie ein bestimmter Ausgleich geleistet werden muß. Dies ist eine simple Tatsache der Natur und hat nichts mit dem schwächlichen Glauben an Belohnung oder Bestrafung zu tun. Das Gesetz des Ausgleichs, das in der östlichen Tradition Karma genannt wird, arbeitet in den meisten Fällen von selbst. Ist man sich dieses Gesetzes bewußt und bringt in einer Arbeit freiwillig ein angemessenes Opfer, dann lassen sich die meisten Probleme vermeiden.

Es gibt zwei grundlegende Arten der Magie, die für die

nordische Tradition von Bedeutung sind: die schamanische und die zeremonielle Magie. Beide Arten werden wir im folgenden besprechen.

Schamanische Magie ist eine intuitive, der Eingebung des Augenblicks folgende Art der Magie. In der schamanischen Magie ist der Katalysator die Emotion des Magiers, sein tiefverwurzeltes Gefühl oder die Emotion, die er in einem Augenblick des Drucks empfindet. In dieser Art der Magie ent- springt die magische Energie der Unmittelbarkeit des Gefühls. Joan Halifax schreibt in ihrem Werk *Shamanic Voices,* daß das Wort »Schamanismus« vom Sanskritwort *sram* abgeleitet ist, das soviel wie »sich erhitzen« oder »Entsagung üben« bedeutet. Das nordische Wort *Seidr* bedeutet ebenfalls »erhitzen« oder »sieden«. Daher können wir mit Sicherheit annehmen, daß Seidr eine Form des Schamanismus ist, auch wenn sie vorwiegend von Frauen und nur sehr selten von Männern praktiziert wurde. Die einzige männliche Figur in der Mythologie, von der bekannt ist, daß sie Seidr praktizierte, war Odin, nachdem er von Freyja in dieser Kunst unterrichtet worden war.

Das wichtigste Merkmal, das den Schamanismus von anderen, höherentwickelten Systemen der Magie unterscheidet, wie etwa dem der hermetischen oder rituellen Magie, die in Logen usw. gelehrt werden, ist, daß der Schamanismus ein magisches System darstellt, das durch Experimentieren individuell erfahren und entwickelt werden muß.

Es gibt kein festgelegtes System, nach dem der Schamanismus in Nordeuropa gelehrt wurde. Daß die nordische Religion schamanischen Ursprungs ist, geht aus dem Konzept des Baumes Yggdrasil hervor, das den zentralen Punkt der nordischen Religion darstellt. Alles Leben und alles, was existiert, hängt von Yggdrasil ab. In der

nordischen Mythologie ist Yggdrasil das Zentrum des Universums, er repräsentiert das Universum selbst. Die Magie, die von den nordischen Völkern praktiziert wurde, war zum größten Teil schamanischer Natur. Es gab keine Schulen der Magie als

solche, da der Prozeß des Lehrens entweder in ausgewähltem persönlichen Rahmen von einer Person zur anderen stattfand, oder, wie in moderner Zeit, durch einen Schamanen, der sich selbst lehrt und aus seiner eigenen Erfahrung lernt.

Welche Art von Magie auch praktiziert wird, sie findet immer im Bewußtsein des Magiers statt. Jede Energie, die verwendet wird, muß durch zwei Medien übertragen werden. Zuerst wird die Energie angerufen und durch den unbewußten Geist empfangen. Danach wird sie mental geformt, um ihren Zweck erfüllen zu können. Dies ist ein Akt des Willens, der Veränderungen auf drei Ebenen herbeiführen kann. Wenn wir von einer bestehenden Ebene Energie abziehen, so wird ein Vakuum geschaffen, das wieder ausgeglichen werden muß. Dies ist das magische Prinzip der Gebo-Rune, jener Rune, die für Ausgleich sorgt. Lebensenergie wird gegen Lebensenergie getauscht. Daher muß die Energie, die in einer magischen Arbeit verwendet wird, wieder mit der Lebensenergie des Selbst ausgeglichen werden. Dies bewirkt folgendes:

1. eine Veränderung im Unbewußten des Individuums;

2. eine Veränderung im persönlichen Wyrd des Individuums;

3. eine Veränderung im bewußten Geist des Individuums.

Der Schamanismus stützt sich vorwiegend auf Informationen, die in veränderten Bewußtseinszuständen empfangen werden, entweder im Traumzustand oder in sogenannten »Geistreisen«. Zwischen diesen beiden gibt es klare Unterschiede, auch wenn sie für den unerfahrenen Beobachter nicht leicht zu erkennen sind. Im Traum widerfahren dem Träumenden Dinge auf passive Weise, da der Traumzustand eine Manifestation des persönlichen Unbewußten, oder seltener, des kollektiven Unbewußten ist. In Geist- oder Trancereisen hingegen bewahrt der Schamane die Kontrolle über seinen Bewußtseinszustand und kann seine Handlungen weiterhin willentlich lenken. Er oder sie bleibt dazu fähig, Entscheidungen zu treffen, ist sich selbst und der Geschehnisse um sich bewußt und kann eingreifen, sofern er oder sie dies wünscht. In diesen Zuständen bewegt sich der Schamane auf einer Ebene, die tiefer als das persönliche Unbewußte liegt: Er oder sie befindet sich auf der Ebene des uranfänglichen Unbewußten des gesamten Planeten.

Jeder Schamane wird andere schamanische Erfahrungen machen. Durch die eigene Erfahrung muß der Schamane lernen, die verschiedenen Ebenen der Realität zu unterscheiden, um sich absolut sicher zu sein, was Wirklichkeit und was Phantasie ist, und inwieweit er tatsächlich nach seinem eigenen, bewußten Willen handelt. Er muß sein eigenes System magischer Praxis entwickeln und darf sich nie dem eines anderen unterwerfen. Der Schamanismus wird normalerweise allein oder höchstens mit ein oder zwei Schülern praktiziert.

Zeremonielle Magie hingegen ist ein diszipliniertes, systematisches und intellektuelles System, das auf hermetischer Philosophie und der Fähigkeit beruht, zwischen verschiedenen Gegenständen und dem Ziel der Arbeit Beziehungen und Entsprechungen herzustellen. Die

zeremonielle Magie besitzt den Vorteil einer langen Tradition und verfügt über eine entsprechende Fachkenntnis. Diese Art der Magie wird in den Logen der westlichen Mysterientradition, in kabbalistischen Gruppen und im Ordo Templi Orientis praktiziert. Sie leitet sich hauptsächlich vom Hermetischen Orden der Goldenen Dämmerung in England und den Beiträgen von Eliphas Levi am europäischen Kontinent ab. Sie wird meist in Gruppen praktiziert und ist normalerweise einer hierarchischen Struktur unterworfen. Es gibt keine Hinweise darauf, daß diese Art der Magie in der nordischen Tradition praktiziert worden wäre. Dies soll aber nicht heißen, daß es auch in Zukunft so bleiben soll, da es in der nordischen Mythologie genug wertvolles Material gibt, aus dem Rituale gestaltet werden können.

Eine weitere Tradition, die in der Magie wurzelt, doch von eher religiöser Natur ist, ist Wicca. Dieses System ist eine Kombination aus schamanischer und zeremonieller Magie und kann in gewisser Hinsicht mit den nordischen Mysterien verglichen werden. Meiner persönlichen Erfahrung nach wird im Wicca jedoch zu viel Wert auf die physischen Aspekte gelegt. Die nordischen Mysterien sind bescheidener und stellen höhere Ansprüche an die Stärke und das Engagement des Individuums.

Im Wesentlichen ist die Magie eine religiöse Funktion der Kontaktaufnahme und des Umgangs mit Göttern und Göttinnen. Darüber hinaus kann sie als Technik verwendet werden, um den eigenen Willen zu erkennen und in die Tat umzusetzen. Im Laufe unserer Geschichte gab es eine magische Tradition, die auf den Runen basierte. Ziel dieses Buches ist es, dieses magische System unter Verwendung von traditionellem Wissen und modernen magischen Techniken zu rekonstruieren.

Die magische Anwendung der Runen

Zu Beginn werden wir die magischen Anwendungsmöglichkeiten der Runen besprechen. Zu diesem Zweck und zur besseren Übersichtlichkeit sind im folgenden die Eigenschaften der Runen und ihre esoterischen Bedeutungen angeführt. Es ist unvermeidbar, daß dabei in einigen Fällen Wiederholungen auftreten, doch muß noch einmal betont werden, daß die Bedeutungen der Runen, auch wenn sie immer mit ihrer ursprünglichen und wörtlichen Bedeutung in Verbindung stehen, je nach Anwendungsbereich variieren. Die Bedeutungen, die den Runen in der folgenden Liste zugeordnet sind, beziehen sich vor allem auf ihre magischen Anwendungsmöglichkeiten.

FEHU: Reichtum, Glück, Verantwortung, schöpferische Energie. Das primäre Element ist Feuer, das sekundäre Element die Erde -Feuer, das sich durch Erde ausdrückt. Die beherrschenden Götter sind die Wanen, im besonderen Njörd, Frey und Freyja. Das Geschlecht dieser Rune ist weiblich. Die Kraft von Fehu verleiht dem Individuum die nötige Anfangsenergie, um eine magische Arbeit zu beginnen. Sie repräsentiert die schöpferische und zeugende Kraft des Feuers, im Gegensatz zu seinem destruktiven Aspekt. Die Fehu-Rune kann verwendet werden, um für eine magische Operation Energie anzuziehen oder Energie zu proji-zieren. Dabei dient sie mehr oder weniger als Antriebskraft einer magischen Arbeit.

URUZ: Positive Stärke, Entschlossenheit, Ausdauer, Mut, physische Gesundheit, Durchsetzungsvermögen. Die Gotteskraft hinter dieser Rune ist Thor. Die Kraft von Uruz wird für Heilungen verwendet. Das Element dieser Rune ist ebenfalls Feuer, obwohl auch eine gewisse Verbindung zum Element Eis besteht. Das Geschlecht der Uruz-Rune ist

männlich. Sie verkörpert eine rohe, ungebändigte Kraft. Die Kombination von Fehu und Uruz enthält das Potential der kreativen Energien dieser beiden Runen: Energie und Form. Der Name der Rune steht mit dem deutschen und holländischen Präfix *ur-,* das »ursprünglich« oder »alt« bedeutet, und mit dem Namen einer der Nornen, Urd, in Verbindung. Uruz sollte bei jeder Heilung verwendet werden.

THURISAZ: Konfliktgeladene Energien. Das Potential des wahren Willens, wenngleich in unverwirklichtem Zustand. In ihrem negativen Aspekt ist diese Rune der Schatten im Unbewußten. Der Gott, der über diese Rune herrscht, ist ebenfalls Thor, doch nun bewaffnet mit seinem Hammer, um die Riesen zu bekämpfen. Das Element der Rune ist wieder das Feuer, diesmal von eher zerstörerischer Natur, solange es nicht gemeistert wird. In Flüchen wird sie als erste und wichtigste Rune verwendet. Wie Fehu liefert sie die Energie, die den Fluch vorantreibt, und transportiert dabei eine ungebändigte zerstörerische Kraft, so mächtig wie die einer atomaren Explosion. Daher ist es überaus gefährlich, mit dieser Kraft zu arbeiten, zumal sie auch leicht zurückschlagen kann. Sie ist eine »Heerfessel«, die bei Gegnern Angst und Panik auslösen und ihre Handlungen unwirksam machen kann. Wenn sie gegen einen gleich starken Feind eingesetzt wird, dann verwende Isa um dich selbst zu schützen. In positivem Sinn kann Thurisaz auch als Schutz verwendet werden. Die grundlegende Energie, die in dieser Rune enthalten ist, ist der höhere Wille, der das Individuum vorantreibt.

ANSUZ: Die göttliche Quelle im Selbst, Teil des Odin-Bewußtseins. Die Kraft der Ansuz-Rune ist von intellektueller Natur. Das Element ist die Luft und die herrschende Gotteskraft hinter dieser Rune ist der mächtigste der Asen, Odin. Die Ansuz-Rune kann verwendet werden, um Wissen von Odin, den Göttern, unseren eigenen Vorfahren oder

unserem spirituellen Erbe zu erlangen. Sie verleiht die Fähigkeit, zu den Quellen zurückzukehren und die eigenen Wurzeln zu entdecken. In der nordeuropäischen Mystik betrachten wir uns selbst als Nachfahren der Götter. In der magischen Praxis ist diese Rune für den Atem und das korrekte Atmen von Bedeutung. Es gibt eine in der Luft enthaltene Energie, die im Osten *prana* und im Norden *ond* genannt wird. Dies verweist auf den Mythos, in dem Odin, begleitet von Hoenir und Lodur, Ask und Embla *Ond* (Lebensatem) gab.

RAIDO: Verleiht die Fähigkeit, Kontrolle auszuüben und Initiativen zu ergreifen. Die Raido- Rune beinhaltet die Kraft, eine Situation zu beherrschen, Dinge in Ordnung zu bringen und sie dem eigenen Willen zu unterwerfen. Sie befähigt das Individuum, Herr einer Situation zu sein, und steht mit dem thelemitischen Grundsatz »Jeder Mann und jede Frau ist ein Stern« in Verbindung. Jeder folgt seinem eigenen Weg, motiviert durch seinen Willen. In praktischer Hinsicht kann die Raido-Rune verwendet werden, um Dinge in Bewegung zu setzen oder aus dem Weg zu räumen sowie die Energien dorthin zu leiten, wo sie gebraucht werden. Der Gott, der über diese Rune herrscht, ist ebenfalls Thor. Das primäre Element ist Feuer, das sekundäre Element die Luft -Feuer, das sich durch Luft ausdrückt, oder Intuition und Enthusiasmus, die sich als Intellekt und Wille manifestieren.

KENAZ: Verwandtschaft, Lernen und Lehren. Die Suche nach Wissen und die Weitergabe dieses Wissens an nachfolgende Generationen. In der magischen Praxis wird diese Rune verwendet, um okkultes Wissen von anderen Ebenen zu erlangen. Zu diesem Zweck kann Kenaz für astrale oder schamanische Reisen verwendet werden, die entweder in die höheren astralen Welten oder in die schamanische Unterwelt

führen. Dabei dient die Rune als Leuchtfeuer, das den Weg erhellt und eine sichere Rückkehr zu normalem Bewußtsein ermöglicht. Kenaz steht ebenfalls mit dem Element Feuer in Verbindung, diesmal in seiner wohltätigsten Form. Gottheiten, die mit dieser Rune assoziiert werden, sind Balder, Heimdall und die Göttin Freyja. Kenaz kann auch verwendet werden, um verborgene Dinge ans Licht zu bringen.

GEBO: Die Kunst des Gebens und Nehmens. Ausgleich. Das Opfer des Selbst an das Selbst. Das magische Prinzip der Gebo-Rune ist das Gleichgewicht aller Energien, in welcher Form und Art auch immer. In magischen Arbeiten bringt sie zwei gegenteilige oder entgegengesetzte Kräfte (wie etwa männlich und weiblich) in Einklang, was auch als »Polaritätsmagie« bekannt ist. Gebo kann für Bindezauber, für Segen oder Flüche verwendet werden. Das Element dieser Rune ist die Luft. Der Gott, der sie beherrscht, ist Odin.

WUNJO: Wunjo kann verwendet werden, um den wahren Willen zu erkennen und in Übereinstimmung mit ihm zu handeln. Eines der ältesten Konzepte dieser Rune ist das Wünschen. Wunjo repräsentiert den Willen zu gewinnen. Die Kraft dieser Rune ist die Macht, den eigenen Willen zu verwirklichen. Sie ist eine sehr magische Rune, da alle Magie mit der Handhabung und Verwirklichung des Willens zu tun hat. Sie kann gut mit Raido kombiniert werden, da Raido als Mittel zur Kontrolle des Willens dient. Der Gott, der diese Rune beherrscht, ist Odin, und einer von Odins Aspekten wird auch Wili oder Vili genannt.

HAGALAZ: Das Reich von Hel, die Unterwelt oder das persönliche Unbewußte. Die Hagalaz- Rune kann gut für negative weibliche Magie verwendet werden, d.h. für die dunklere Seite der Hexenkunst. Sie kann Verwirrung und

Zerstörung bewirken und ist eine mächtige Hilfe für astrale Angriffe oder das Eindringen in die Traumebene einer anderen Person. Die Göttin, die über diese Rune herrscht, ist die Göttin des Todes, Hella. Eine weitere Göttin, die mit ihr assoziiert wird, ist Urd. In einem Rachezauber kann diese Rune verwendet werden, um die Vergangenheit einer Person gegen sie zu aktivieren oder ihr Wyrd zu beschwören.

NAUTHIZ: Die Wirkung dieser Rune ist in erster Linie defensiv. In magischen Angriffen wird sie verwendet, um eine andere Person zu behindern und einzuschränken. Wie Thurisaz ist sie eine Heerfessel und kann in Kombination mit dieser Rune dazu verwendet werden, feindliche Handlungen zum Stillstand zu bringen. Sie ist sehr direkt und äußerst effektiv. Die Göttin, die über diese Rune herrscht, ist Skuld.

ISA: Ähnlich wie Nauthiz dient diese Rune zur Verteidigung, diesmal jedoch vor allem zum Zweck der Verzögerung. Zu blockieren ist die wichtigste Funktion dieser Rune. Mit ihr können jedem Gegner oder Konkurrenten Barrieren in den Weg gestellt werden. Göttinnen, die mit Isa assoziiert werden, sind Werdandi, Skadi und Rind. Die negativen Kräfte, die durch diese Rune beschworen werden können, sind die Eisriesen.

JERA: Dies ist eine wohltätige Rune, die verwendet wird, um in einer Situationen einen positiven Wechsel herbeizuführen. Sie ist für alle Angelegenheiten, die mit Zeit zu tun haben, bestens geeignet. In Segenssprüchen oder konstruktiven Akten der Zauberei dient sie dazu, das Netz leicht zu krümmen, um so einer Person zu helfen, die Schwierigkeiten damit hat, ein bestimmtes Ziel zu erreichen oder eine schwierige Aufgabe zu erfüllen. Im Gegensatz zur Dagaz-Rune, die verwendet wird, um einen Wechsel zu

beschleunigen und daher von weniger dauerhafter Wirkung ist, kann Jera in bestehenden Entwicklungen oder im Bewußtsein einer Person anhaltende Veränderungen bewirken.

EIHWAZ: Wird in Situationen verwendet, die eine nach außen gerichtete, dynamische und zielstrebige Handlungsweise verlangen, wie es etwa die Jagd oder einfach die Suche nach einem Job oder einer Wohnung ist. Es gibt auch eine dunklere Seite dieser Rune, da sie wie in der schamanischen Seelenjagd zum Töten verwendet werden kann. Wie Wunjo und Thurisaz bezieht sie sich auf den Willen, hier jedoch als die Fähigkeit, den eigenen Willen einer anderen Person aufzuzwingen. Weiters repräsentiert die Eihwaz-Rune Yggdrasil und kann in schamanischen Reisen eingesetzt werden, um jede der neun Welten zu besuchen.

PERTHO: Wie bei Kenaz bezieht sich die Kraft dieser Rune auf Wissen. Während Kenaz jedoch eher mit intellektuellem Wissen und der Lösung von Problemen assoziiert wird, bezieht sich die Pertho-Rune auf die Wiederentdeckung von verborgenem Wissen. Sie ist eine ausgezeichnete Hilfe für Rückführungen und kann dabei behilflich sein, mit den Nornen in Verbindung zu treten, was vor allem in der Divination sehr nützlich ist, besonders wenn es sich um irgendeine Art der Zukunftsschau handelt. Pertho repräsentiert das kollektive Unbewußte und enthält die kollektive Erinnerung der nordischen Völker, aus der auch ich mein Runenwissen beziehe.

ALGIZ: Die Algiz-Rune dient dazu, göttlichen Schutz zu invozieren. In den vier Himmelsrichtungen wird sie als Schutzsymbol eingesetzt, ähnlich wie das Pentagramm in der Hexenkunst, jedoch von stärker defensiver Wirkung. Ihre spezielle Aufgabe ist es, einen Schutzschild zu errichten, besonders in Arbeiten, bei denen die Möglichkeit einer

negativen Rückwirkung besteht.

SOWULO: In der magischen Praxis wird die Sowulo-Rune oft für Heilungen verwendet. Sie verleiht jedem Heilungszauber besondere Kraft. Ihre einzige spezifische Aufgabe besteht darin, andere Runen mit solarer Kraft zu verstärken. Darüber hinaus hilft sie eine Arbeit zu zentrieren und zu lenken.

TEIWAZ: Die magische Verwendung dieser Rune zielt in erster Linie auf die Erlangung von Gerechtigkeit ab. Man muß jedoch das Recht auf seiner Seite haben, um diese Rune erfolgreich einsetzen zu können. Sie kann nämlich nicht dazu verwendet werden, die Gerechtigkeit zur Durchsetzung der eigenen Ziele umzukehren. Der Beherrscher dieser Rune ist Tyr, der im Gegensatz zu Odin unzweideutige und unvoreingenommene Gerechtigkeit verkörpert. Eine Bindrune aus Teiwaz und Raido kann verwendet werden, um einen Prozeß zu gewinnen. Wie Thurisaz bezieht sich Teiwaz auf Konflikte, diesmal von eher intellektueller Natur.

BERKANA**:** Diese Rune ist vor allem für die weiblichen Mysterien von Bedeutung. Sie symbolisiert die regenerierende Kraft der Natur und das Wachstum der Pflanzen. Die Berkana- Rune besitzt auch starke schamanische Bezüge. Magisch wird sie verwendet, um Frauenleiden, Menstruationsbeschwerden, Schwangerschaften oder Entbindungen zu erleichtern. Sie ist eine sehr weiche, sanfte Rune und steht mit der Erdgöttin Berchta, der Schutzpatronin der Mütter und Kinder in Verbindung. Sie ist eine der Geburtsrunen, die im Sigdrifumal erwähnt werden.

EHWAZ: Diese Rune wird verwendet, um Verbindungen zwischen Personen herzustellen oder um solche Verbindungen aufzulösen. Freundschaften und Beziehungen können durch die richtige Anwendung der Ehwaz-Rune zum

Guten wie zum Schlechten manipuliert werden. Wenn sich etwa zwei Menschen gegen dich verbünden, dann ist Ehwaz eine sehr nützliche Rune, um sie gegeneinander aufzubringen. Zu diesem Zweck könnte man aus Ehwaz eine

86

Bindrune herstellen, die an ihrer rechten Seite mit einer normalen und an ihrer linken Seite mit einer gewendeten Thurisaz-Rune versehen ist, sodaß die beiden Thurisaz-Runen nach außen

weisen: . Die Götter, die mit dieser Rune assoziiert werden, sind Frey und Freyja sowie alle anderen Zwillingsgottheiten.

MANNAZ**:** Dies ist eine sogenannte Hugrune, eine jener Runen, die sich auf die Kräfte des Verstandes und des Intellekts beziehen. Kommunikation, akademischen Prüfungen, rechtliche Streitigkeiten und die Kunst, den eigenen Standpunkt zu vertreten, stehen unter dem Einfluß dieser Rune. Mit Ansuz kombiniert, kann sie in einem Streitgesptäch intellektuelle Überlegenheit bewirken. Die Kräfte von Mannaz können auch verwendet werden, um in einem Konflikt zu vermitteln oder Streitigkeiten beizulegen. Der Gott dieser Rune ist Heimdall.

LAGUZ: Die Laguz-Rune besitzt eine starke Beziehung zum Okkulten. Ihr Name steht mit den Wörtern *Logr* und *Laukar* in Verbindung, die beide Zauberei bedeuten. Zauberei ist es auch, wofür diese Rune am meisten verwendet wird. Sie dient dazu, Zugang zum Unbewußten einer anderen Person zu erlangen. Wenn sie in Zusammenhang mit einer Bitte zwischen die Augen einer Person projiziert wird, so erhöht dies die Wahrscheinlichkeit einer positiven Antwort. Natürlich wäre es Unsinn, vor einen Bankangestellten zu treten und

ihn auf diese Art um eine Million zu bitten, da eine der wichtigsten Überlegungen in jeder Art von praktischer Magie die ist, mit dem zu arbeiten, was vernünftigerweise den eigenen Möglichkeiten entspricht, anstatt das Unmögliche zu wollen. Bei einem Ansuchen um eine verdiente Gehaltserhöhung könnte die Rune aber durchaus gute Dienste leisten. Magisch kann Laguz auch verwendet werden, um die Liebe einer Person zu gewinnen.

INGUZ: Die Form von Inguz macht diese Rune zu einer idealen Pforte zur Astralwelt, die wie in einer Pfadarbeit auf ein imaginäres Tor oder einen Vorhang projiziert werden kann. Weiters wird die Inguz-Rune verwendet, um verschiedene Teile zu einem Ganzen zu verbinden. Wenn wir eine Sigil aus mehreren Runen herstellen und diese in der Mitte einer Inguz-Rune plazieren, so dient diese als Gefäß, das die kombinierten Energien zusammenhält und heranreifen läßt, bis

sie gebraucht werden. Die angelsächsische Variante von Inguz ist die beste Form, auf der eine Bindrune oder Sigil aufgebaut werden kann, da die spezielle Funktion dieser Rune das Verbinden ist.



OTHILA: Das magisch-dynamische Prinzip von Othila ist das Festlegen, Zentrieren und »Erden« einer Arbeit auf der physischen Ebene. Rituell wird die Othila-Rune eingesetzt, um ihren Meister, Odin, zu invozieren. Diese Rune ist auch für Gruppenarbeiten gut geeignet, da sie ein Gefühl der Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit schafft. Sie ist ein mächtiges Symbol, das Personen zur Erlangung eines gemeinsamen Zieles miteinander verbinden kann und den Zugang zur Gruppenseele der nordeuropäischen Völker eröffnet.

DAGAZ: Dagaz wird normalerweise verwendet, um Dinge zu verschleiern oder unsichtbar zu machen. Wird die Dagaz-Rune in den vier Himmelsrichtungen eines magischen Kreises eingesetzt, so macht sie den Platz zu einem Raum »zwischen den Welten«. Sie grenzt Dinge aus oder stellt sie zwischen Licht und Dunkelheit. Hüllt man sich selbst in eine Dagaz-Rune, so kann man unter Menschen unbemerkt bleiben. Ein weiteres Beispiel wäre, diese Übung auf einen neu erworbenen Gegenstand anzuwenden, um zu sehen, ob sein Vorhandensein von jemandem bemerkt wird.

Für die Praxis der Runenmagie ist es von besonderer Bedeutung, daß jeder Praktikant seine oder ihre eigenen Runensteine selbst herstellt. Dazu kann es hilfreich sein, daß man sich bewußt entscheidet, welches Holz man verwenden will. Es gibt verschiedene Arten von Holz, die für unterschiedliche Zwecke geeignet sind. Tacitus schreibt, daß in den alten Zeiten nur das Holz von fruchttragenden Bäumen verwendet wurde, was für die Divination sicherlich zutrifft. In den nordischen Ländern gibt es wilde Apfel- und Birnbäume, deren Holz besonders für Frauen geeignet ist. Für magische Zwecke werden Haselnuß, Weide, Eberesche und Birke empfohlen. Alle diese Holzarten sind speziell für die lunare Magie geeignet. Die Birke eignet sich vor allem für

Fruchtbarkeitszauber, die Weide für dunklere weibliche Magie, die Eberesche für Heilungen und die Haselnuß für Divination und Zauberei. Männliche Runenarbeiter mögen Esche oder Eibe bevorzugen, Esche für Divination und andere Arten der Magie, und Eibe für Arbeiten von eher destruktiver Natur, besonders wenn das Eibenholz von einem Friedhof stammt. Es gibt viele alte Friedhöfe, in denen Eiben stehen. Dies ist ein Vermächtnis der alten heidnischen Tradition.

Die zwölf Paläste

Wie die Zahl Neun, so scheint auch die Zwölf in der nordischen Mythologie eine besondere Bedeutung zu besitzen. Das Grimnismal berichtet, wie König Geirröd Odin folterte, indem er ihn zwischen zwei Feuerstellen hängte. Ein Junge namens Agnar hatte mit Odin Mitleid und gab ihm Wasser zu trinken. Daraufhin erzählte Odin von den Mysterien von Asgard, von seinen zwölf Palästen und den Göttern, die darin wohnen. Diese zwölf Paläste entsprechen den zwölf astrologischen Häusern und sind gemeinsam mit den ihnen zugeordneten Göttern und Tierkreiszeichen in der folgenden Tabelle aufgeführt:

BILSKIRNIR: Dieser Palast, dessen Name »strahlender Lichtblitz« bedeutet, ist der Wohnort des Thor. Thor entspricht in groben Zügen Mars, sodaß ich diesen Palast mit dem Zeichen Widder gleichsetze.

THRYMHEIM: »Donnerheim«, in dem Skadi, die Tochter des Thjazi, lebt. Ich setze diesen Ort mit dem Zeichen Stier gleich.

FOLKVANG: »Feld des Volkes«, neun Schlösser, die Freyja gehören. Hier empfängt Freyja ihren Anteil an den gefallenen Kriegern. Da Freyja Teil eines Zwillingspaares ist, ordne ich diesen Palast dem Zeichen Zwillinge zu.

HIMINBJÖRG: »Himmelsburg«, der Wohnort von Heimdall, dem Wächter der Brücke Bifröst. Das zugeordnete Zeichen ist Krebs.

BREIDABLIK: »Breitglanz«, der Palast des ruhmreichen Balder, in den nichts Böses dringen kann. Balder ist der Sonnengott, Löwe ist jenes Sonnenzeichen, in dem alles zu

sichtbarer Manifestation gelangt. Daher entspricht dieser Palast dem Zeichen Löwe.

SÖKKVABEKK: »Versunkene Bank«, der Wohnort von Saga, der Göttin der Geschichte. Saga und Odin trinken jeden Tag gemeinsam in Sökkvabekk, und jeden Tag singt Saga Lieder von den Göttern und Helden. Saga wird mit Frigg gleichgesetzt. Daher entspricht dieser Palast dem Zeichen Jungfrau.

GLITNIR: »Glanzheim«, der Wohnort von Forseti, dem Gott der Gerechtigkeit. Dieser sucht immer einen vernünftigen Kompromiß. Das entsprechende Zeichen ist daher Waage.

GLADSHEIM: »Frohheim«, gehört Odin, dem Vater der Götter. In ihm befindet sich Walhalla, die Halle der gefallenen Krieger. Das entsprechende Zeichen ist Skorpion.

YDALIR: »Eibental«, der Wohnort des Uller, dem Jagdgott und göttlichen Bogenschützen. Dieser Ort entspricht dem Zeichen Schütze.

LANDVIDI: »Weißes« oder »weites Land«, der Wohnort des Widar, des Rächers von Odins Tod. Widar ist der »schweigsame Ase«, der nur spricht, nachdem er Odin, den Gott der Sprache, gerächt hat. Sein Zeichen ist Saturn.

VALASKJALF: »Silbersaal«, der Palast des Wali. Wali ist der Rächer von Balder. Er überlebt die Ragnarök und verkündet die Dämmerung des neuen Zeitalters. Sein Palast entspricht dem Zeichen Wassermann.

NAOTUN: »Schiffsstätte«, Wohnort von Njörd, dem Vater von Frey und Freyja. Njörd ist der Gott des Meeres und der Häfen.

Er wird auch mit Nerthus, der Großen Göttin, identifiziert. Dieser Palast entspricht dem Zeichen Fische.

Wenn wir annehmen, daß unsere Vorfahren möglicherweise die astrologischen oder astronomischen Unterteilungen des Tierkreises unter ihren germanischen Namen kannten, wäre es dann nicht auch möglich, daß sie von der Existenz der neun Planeten wußten (von denen drei zugegebenermaßen erst kürzlich entdeckt wurden)? Die neun Planeten, Sonne und Mond nicht miteingerechnet, entsprechen den neun Welten der nordischen Mythologie. Midgard entspricht eindeutig der Erde. Setzen wir diese Spekulation fort, dann entspricht Venus Lichtalfheim, Merkur Vanaheim, Mars Swartalfheim, Jupiter Muspelheim, Saturn Jötunheim, Uranus Asgard, Neptun Niflheim und Pluto Hel. Jene, die mit Astrologie vertraut sind, werden meine Überlegungen hinter diesen Entsprechungen sicher leicht nachvollziehen können. Da dies jedoch ein Buch über Runen ist, will ich auf die astrologischen Aspekte nicht näher eingehen.

Die neun Welten

Thema dieses Abschnitts sind die neun Welten und die Runen, die uns den Zugang zu diesen Welten eröffnen. Jede der neun Welten besitzt ihren eigenen »Hüter der Schwelle«. Es gibt neun Runen, die mit diesen neun Welten assoziiert werden. Dies sind die neun nicht-umkehrbaren Runen, die ihr Aussehen nicht verändern, wenn sie mit der Oberseite nach unten weisen. In der Wöluspa sagt die Wölwa: »Neun Welten kann ich zählen, neun Wurzeln des Baums.« Im Havamal sagt Odin: »Neun Lieder der Kraft lernte ich von Bölthorn, Bestlas Vater.« All dies weist darauf hin, daß unsere Vorfahren ein wohldurchdachtes System von Entsprechungen besaßen, die zwischen den Welten und den Runen bestehen.

Beginnen wir mit Asgard, dem Reich der Asen. Nach dem

Asen-Wanen-Krieg, als Geiseln ausgetauscht wurden, behielten einige der Wanen hier ihren Wohnort bei. Asgard wird von Odin beherrscht. Die zugeordnete Rune ist Gebo, da sie auf den Akt des Geiselaustausches und auf das Opfer verweist, das oft nötig ist, um in dieses Reich zu gelangen. Der Wächter, der angerufen und um Einlaß gebeten werden muß, ist Heimdali, der hier als Hüter der Schwelle agiert und dein Recht auf Zutritt überprüfen kann.

Vanaheim ist die Heimat der Wanen und die Gottheit, die angerufen werden muß, ist Frey. Vanaheim ist ein freundlicher Ort, da die Wanen die Götter des Friedens und des Wohlstands sind. Der Schlüssel zu Vanaheim ist die Inguz- Rune, die auch als astrale Pforte verwendet werden kann. Lichtalfheim oder Alfheim gehört Frey, der es der Sage nach als Zahngeschenk erhielt. Dieses Reich wird von den Elfen bewohnt und ist die natürliche Welt der Fruchtbarkeit, der Pflanzen und der Tiere. Ihr Wächter ist Delling, ein Elf, der mit dem Sonnenaufgang assoziiert wird. Daher ist die Schlüsselrune zu diesem Reich Sowulo.

Diese drei Welten sind die höheren Sphären von Yggdrasil, und um sie zu erreichen, ist es nötig, auf der Astralebene zu reisen. Im Gegensatz dazu gibt es drei Sphären der Unterwelt, die nur durch schamanische Reisen erreicht werden können. Die drei höheren Reiche sind himmlisch, die drei unteren Reiche unterirdisch.

Midgard ist die Erde, auf der die Menschen leben. Ihr Wächter und Verteidiger ist Thor, der Freund der Bauern und Arbeiter. Die zu dieser Welt passende Rune ist Jera, da das Element von Jera die Erde ist. Darüber hinaus ist die Erde das einzige Reich, das der Zeit unterworfen ist, und Zeit ist ebenfalls eine Eigenschaft von Jera. Da wir selbst auf der Erde leben, kann man zurecht fragen, warum Midgard als eines der Ziele für magische Reisen betrachtet wird. Der

Grund ist, daß Midgard das Aktionsfeld darstellt, auf dem alle anderen Welten zusammenwirken. Weiters ist es der Ort, an dem jede Reise begonnen wird, der Ausgangspunkt für astrale wie schamanische Reisen.

Midgard wird von zwei Welten umgeben: Muspelheim, die Welt des kreativen und destruktiven Feuers, und Niflheim, die Welt des kreativen und destruktiven Frostes.

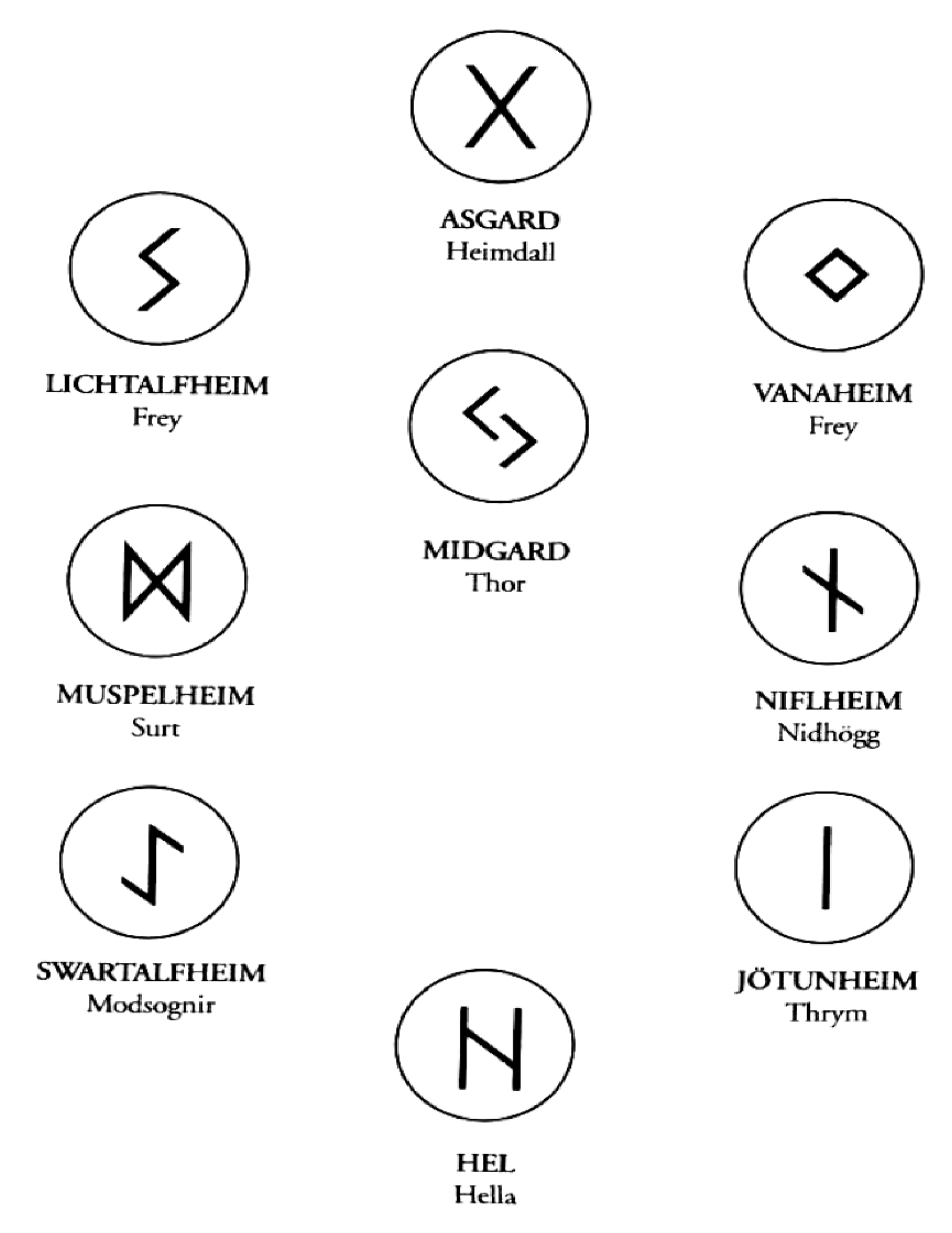


Diagramm der nicht-umkehrbaren Runen, ihrer Reiche und Herrscher

Muspelheim wird von Surt regiert, dem Zerstörer während der Ragnarök. Es ist nicht sehr ratsam, den Versuch zu unternehmen, diese Welt zu betreten. Da sie jenes Reich ist, das sowohl für die Erschaffung als auch für die Zerstörung durch Feuer verantwortlich ist, ist die zugeordnete Rune Dagaz.

Niflheim liegt gegenüber von Muspelheim und wird vom Drachen Nidhögg beherrscht. Diese Welt besitzt ebenfalls sowohl kreative als auch destruktive Aspekte. Niflheim ist jener Ort, an dem während der Ragnarök das Totenschiff Naglfar mit Loki am Steuer zur See gehen wird. Dieser Welt wird Nauthiz zugeordnet, die Rune der Einschränkung, die die Bewohner von Niflheim solange an ihrem Platz festhält, bis die rechte Zeit gekommen ist. Nauthiz ist auch die Fessel, die Loki angelegt wird.

Die letzten drei Welten befinden sich in der Unterwelt. Swartalfheim, das wörtlich »Schwarzelfenheim« bedeutet, ist die Welt der Zwerge oder *Swartalfar* (Schwarzelfen oder Schwarzalben), die das Gegenteil der *Lichtalfar* (Lichtelfen oder Lichtalben) sind. Sie sind nützliche, doch nicht sehr freundliche Wesen, die sich weder mit den Asen noch mit den Menschen gut vertragen und nur durch Drohungen oder Versprechungen zu irgendeiner Übereinkunft zu bewegen sind. Sie sind habgierig, treulos, und beherrschen die Schätze des Erdinneren wie Mineralien und Edelsteine. Ihr Herrscher ist Modsognir und die Rune, die dieser Welt entspricht, ist Eihwaz. Dazu muß jedoch gesagt werden, daß meine Entscheidung für diese Zuordnung rein intuitiv getroffen wurde. Der einzige Punkt, der für meine Wahl dieser Rune spricht, ist der, daß alle übrigen nicht-umkehrbaren Runen exakt zu ihren entsprechenden Reichen passen.

Die Welt von Hel wird von Lokis Tochter Hella regiert. Es ist dies jenes Reich, in dem das Wissen der Toten wiedergefunden werden kann. Hier geschah es, daß Odin die tote Wölwa beschwor. Hella verlangt jedoch ihren Preis! Die zu verwendende Rune ist Hagalaz.

Die neunte und letzte Welt, Jötunheim, ist ebenfalls feindlich und wird von den Riesen bewohnt, die die Kräfte des Chaos verkörpern. Der Herrscher der Riesen ist Thrym, der äußerst hartherzig und ein erklärter Feind des Thor ist. Da das vorherrschende Element in Jötunheim das Eis ist, wird diese Welt mit der Isa-Rune assoziiert.

Die vier Himmelsrichtungen

In den meisten magischen Traditionen werden den vier Himmelsrichtungen bestimmte Wächter zugeordnet. Meist sind diese Wächter keine Götter, sondern Vertreter der elementaren Königreiche. In der westlichen Mysterientradition sind sie als die Erzengel, im Wicca als die »Mächtigen« oder die »Herren der Wachtürme« bekannt. In der nordischen Mythologie werden vier elementare Wächter erwähnt, die ebenfalls diese Funktion ausüben. Der entsprechende Hinweis befindet sich in der 134. und 135. Strophe des Havamal:

Runen wirst du finden und lesbare Stäbe, Sehr starke Stäbe und sehr feste Stäbe, Stäbe, die Bölthorn färbte,

Geschaffen von mächtigen Kräften,

Geschnitzt vom Gotte Hropt.

Für die Götter von Odin, für die Elfen von Dain **,**

Von Dvalinfur die Zwerge,

Von Asvindfur die schrecklichen Riesen,

Und manche schnitzte ich selbst.

Diese Verse des Havamal beziehen sich auf verschiedene Wesen, die mit den Runen in Verbindung stehen. Die Zwerge sind Schmiede und arbeiten mit dem Element Feuer. Daher ist Dwalin der Wächter des Südens. Aswind bedeutet »Freund der Asen« und bezieht sich auf Mimir. Mimir ist ein Riese und steht im Norden, da er das Element Erde verkörpert. Odin steht im Osten und repräsentiert das Element Luft. Dain steht sich im Westen und verkörpert das Element Wasser. Die Elfen sind Naturgeister und stehen in enger Beziehung zu den Wanen, die traditionell mit dem Westen

assoziiert werden. Im Futhark gibt es nur vier Runen, die weder gewendet noch umgekehrt werden können. Diese vier Runen - Dagaz, Gebo, Inguz und Isa - können mit den vier Himmelsrichtungen gleichgesetzt und in Anlehnung an einen astrologischen Begriff als »fixe« Runen bezeichnet werden. Isa bezieht sich auf das Element Eis und steht mit einigen Göttinnen und einer der Nornen in Verbindung. Daher kann die Isa-Rune dem Norden zugeordnet werden. Inguz bezieht sich auf das Element Erde, auf Fruchtbarkeit und auf die Zwillinge der Wanen, Frey und Freyja. Daher entspricht diese Rune dem Westen. Obwohl die Dagaz-Rune mit dem Element Feuer in Verbindung steht, hat sie dennoch eine gewisse Beziehung zum Element Luft. Da der Name der Rune »Tag« bedeutet, können wir sie dem Osten zuordnen. Da jedoch auch Gebo als Rune der Luft und der Geschenke der Götter, im besonderen von Odin, betrachtet werden kann, kann auch die Gebo-Rune im Osten verwendet werden. In der

konventionellen Magie wird der Osten als Himmelsrichtung des Lichts und des Intellekts betrachtet, beides Aspekte Odins. Dagaz könnte dann auch im Süden stehen, da es dem Element Feuer entspricht, das als Feuer der Mittagssonne verstanden werden kann. Für magische Zwecke erscheint es sinnvoller, Gebo im Osten und Dagaz im Süden einzusetzen, wiewohl dies ausschließlich eine Frage der persönlichen Vorliebe ist. Die Waffen, die den vier Himmelsrichtungen zugeordnet werden, sind Odins Speer im Norden, Tyrs Schwert im Osten, Thors Hammer im Süden und Njörds Axt im Westen. Diese Zuordnung der Waffen ist auch auf einen nicht-spezifischen Kreis anwendbar, wie er etwa bei Vollmondritualen verwendet wird. Tacitus berichtet, daß die germanischen Völker ihre Rituale zu Vollmond abhielten, wenngleich die weiblichen und männlichen Traditionen getrennt waren und jede ihre eigenen Rituale besaß. Je nach Zweck des Rituals kann es nötig sein, in Übereinstimmung mit den angerufenen Göttern unterschiedliche Waffen zu wählen. Ein Kreis von rein weiblicher Kraft könnte etwa gebildet werden, indem man folgende Göttinnen invoziert: im Norden die Nornen, die das Netz des Wyrd weben und deren magisches Werkzeug Schnüre sind; im Osten Frigg, deren magisches Gerät der Spinnrocken ist; im Süden Iduna, deren Attribut ein Apfel ist; und schließlich im Westen Freyja, deren Zeichen die Halskette Brisingamen ist.

Die Verwendung von Ritualen in der nordischen Tradition

Es gibt keine eindeutigen Hinweise darauf, daß die Art von Ritualen, wie sie in der heutigen okkulten Welt praktiziert werden, auch im Norden bekannt waren. Natürlich gab es wie in jeder anderen landwirtschaftlichen Gesellschaft jahreszeitliche Bräuche und Zeremonien, doch die erhalten gebliebenen Informationen sind spärlich und stammen aus späten isländischen Quellen, sodaß sie nicht

notwendigerweise auch für den Rest der nordischen Länder gelten müssen. Die Rituale, die im spätmittelalterlichen Island bei diesen Festen praktiziert wurden, waren zum größten Teil exoteri-scher Natur, da ein *Blot* oder Opferritual vom Gothi in Anwesenheit der gesamten Gemeinde abgehalten wurde. Über die eher esoterischen Praktiken wissen wir sehr wenig, sodaß die wesentlichen Inhalte dieses Kapitels über Magie das Ergebnis einer Synthese aus meiner eigenen Forschung und inneren Kommunikation darstellen. Letztere kann ich natürlich nicht beweisen, sodaß man mit diesem Material selbst arbeiten muß, um die Richtigkeit meiner Aussagen überprüfen zu können.

Wozu wird ein Ritual durchgeführt? Sein Nutzen ist zweifacher Natur: Erstens verbindet es Menschen, die eine gemeinsame Absicht verfolgen, und zweitens kann es die nötige Gruppenenergie erzeugen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dies geschieht in allen Arten der Magie, und es gibt keinen Grund, warum dies nicht auch in der nordischen Magie funktionieren sollte. Eine unglückliche Eigenschaft der nordischen Menschen ist es allerdings, daß sie stark zum Individualismus neigen, sodaß es sehr schwierig ist, eine magische Arbeitsgruppe aufzubauen und für längere Zeit aufrechtzuerhalten. Es scheint, als wären wir aufgrund unseres Temperaments eher für den individualistischen Weg des Schamanen geeignet.

Runische Rituale und das heidnische Jahr

Die meisten Informationen über Feste, die in der nordischen Tradition abgehalten wurden, stammen aus isländischen Quellen. Die Feste, die in diesen Quellen erwähnt werden, waren größtenteils exoterischer Natur und bezogen die gesamte Gemeinde mit ein. Die drei wichtigsten Feste

waren *Thorriblot* zu Weihnachten, *Siggiblot* im Frühjahr, bevor die Männer *a-viking2* fuhren, und ein

Erntedankfest, bei dem jene Tiere, die über die benötigte Anzahl hinausgingen, geopfert wurden. Informationen aus germanischen Quellen deuten an, daß die Feste dort eher in Übereinstimmung mit dem englischen System, d.h. zu den Sonnwenden und Tagundnachtgleichen, abgehalten wurden. Aus diesem Grund habe ich mich entschieden, an diesem System festzuhalten, und eine Reihe von Ritualen entworfen, die ich in Anlehnung an die bekannten acht heidnischen Feste mit den passenden Runen des Futhark kombiniert und zu den nordischen Mythen in Beziehung gesetzt habe. Dies wurde sodann auf den jährlichen Kalender übertragen.

Beginnen wir mit dem dritten Aett, der in diesem Zusammenhang als erster Aett betrachtet werden kann: Die ersten drei Runen dieses Aett, nämlich Teiwaz, Berkana und Ehwaz entsprechen dem ersten heidnischen Fest im Frühjahr, dem Frühlingsäquinoktium. Dieses Geburtsfest entspricht den Runen auf folgende Art: Teiwaz repräsentiert den Himmelsvater, Berkana die Erdmutter und Ehwaz das neugeborene Leben, symbolisiert durch das im Frühjahr geborene Fohlen. Auf dieser Grundlage könnte ein passendes Ritual entworfen werden.

Das nächste Fest ist in England als Beltane und in Deutschland als Walpurgisnacht bekannt. Beltane oder Walpurgis ist der Freyja geweiht, und die Runen, die diesem Fest entsprechen, sind Mannaz, Laguz und Inguz. Mannaz steht für Intellekt, Laguz für Intuition, und Inguz für die Vereinigung von beiden. Da Mannaz Mann bedeutet und Inguz weiblich ist, kann Laguz als Anziehungskraft zwischen diesen Polaritäten betrachtet werden. Dies läßt sich symbolisch in einem Ritual darstellen, das die heilige Hochzeit von Gott

und Göttin, oder in der nordischen Mythologie von Herr und Herrin, zum Inhalt hat. In der ältesten germanischen Überlieferung waren dies Wotan und Frija. Jedes andere Zwillingspaar, wie Njörd und Nerthus oder Frey und Freyja, ist für dieses Ritual jedoch ebenso geeignet.

Das nächste Fest ist Mittsommer. Die zugeordneten Runen sind Othila, Dagaz und Fehu. Othila steht mit Odin in Verbindung und Fehu mit Freyja, die in der ältesten germanischen Überlieferung mit Frigg identisch ist, da der Name für beide Göttinnen ursprünglich *Frija* lautete. Dagaz, die Rune der Sommersonnenwende, symbolisiert die Tötung von Balder, den Rückgang der Sonne und das Kürzerwerden der Tage. Denkbar wäre ein Ritual, in dem diese Runen verwendet werden und das um den Mythos von Balders Tod aufgebaut ist. Odin und Frigg können darin ebenfalls vorkommen.

Das nächste Fest ist Lammas, oder in der Sprache der Kelten *Lughnassad.* Lugh, von dem sich der Name Lughnassad ableitet, ist ein keltischer Sonnengott, der mit Odin verglichen werden kann. Dies geht aus dem Umstand hervor, daß eine der Runen für dieses Fest Ansuz ist, die Odin in seinem Aspekt als Spender von Inspiration repräsentiert (Inspiration wird normalerweise als solare Eigenschaft betrachtet). Die zwei anderen Runen sind Uruz und Thurisaz, die beide mit Thor assoziiert werden und besonders dazu geeignet sind, Gewitter hervorzurufen. Thor könnte daher in diesem Ritual eine vorrangige Stellung einnehmen. Ein weiterer Aspekt von Thurisaz sind die Riesen, die in diesem Zusammenhang das unverarbeitete Rohmaterial der menschlichen Psyche symbolisieren könnten. Es fällt auf, daß es hier ein Element der Konfrontation zwischen zwei entgegengesetzten Kräften gibt, nämlich zwischen Odin und den Riesen, wobei Thor als schützende Kraft zwischen ihnen steht. (Man muß bedenken, daß Thor selbst zum Teil Riese ist

und daher sowohl an der Natur Odins als auch jener der Riesen teilhat.) Dieses Ritual könnte als Kampf zwischen Thor und dem Riesen Hrungnir um die Vorherrschaft über die solare Kraft dargestellt werden. Alternativ dazu könnte das Ritual auch als Wissenswette zwischen Odin und dem Riesen Wafthrudnir gestaltet werden. Die drei Runen können auch im tiefenpsychologischen Sinn interpretiert werden: Uruz stünde dann für den rohen, primitiven und feurigen Trieb, Ansuz für die höhere Funktion des Intellekts und Thurisaz für den ausgleichenden Bereich von Konflikten und Interaktionen zwischen diesen beiden.

Das nächste Fest ist das Herbstäquinoktium und die entsprechenden Runen sind Kenaz, Raido und Gebo. Zum Herbstäquinoktium befinden sich die Kräfte des Lichts und der Dunkelheit in ausgeglichenem Zustand. Zu Mittsommer steht die Sonne an ihrem höchsten und zu Mittwinter an ihrem tiefsten Punkt, sodaß sie sich zu den Tagundnachtgleichen im Herbst und Frühling in einer

2 auf Raubzug (A.d.Ü.)

mittleren Position befindet. Da eine der Bedeutungen der Gebo-Rune das Gleichgewicht und der Ausgleich von entgegengesetzten Kräften gleicher Stärke ist, ist sie für dieses Fest besonders geeignet. Kenaz und Raido weisen auf die Natur dieser Kräfte hin: Wissen und Bewußtsein. Zu diesem Fest könnte ein Ritual abgehalten werden, das Odins Initiation am Yggdrasil zum Thema hat und dessen grundlegender Symbolismus der ist, daß Odin zwischen den Reichen des Lichts und der Dunkelheit hängt, um auf diese Art Wissen und einen höheren Bewußtseinszustand zu erlangen.

Halloween ist das nächste Fest. Der Monat, in den Halloween fällt, wird im Angelsächsischen *Blotmonath* oder »Blutmonat« genannt. Es war der Monat, in dem die rituellen Opferungen stattfanden, und dies aus sehr praktischem Grund: Es wurden alle Tiere geschlachtet, um für den Winter genug Nahrungsvorräte zu besitzen. Halloween wird traditionell mit den Toten und dem »Sich- Lichten des Schleiers« zwischen den Reichen des Lebens und des Todes assoziiert, das die Kommunikation zwischen diesen beiden Welten ermöglicht. Hagalaz ist jene Rune, die den Zugang zur Unterwelt von Hel eröffnet, in der sich die Toten befinden. In der alten Zeit gab es in Holland und Teilen Deutschlands einen Brauch, bei dem die Burschen Masken trugen, um die Mädchen zu erschrecken, dabei Unfug trieben und kleine Diebstähle begingen. Dies war als das »Diebstahlsrecht« bekannt und geht auf ein altes Ritual zurück, in dem die Krieger des Stammes zeremoniell die Rolle der Einherjer oder Helden spielten. Die moderne rekonstruierte Fassung des Einherjertags ist normalerweise als »Gedächtnistag« bekannt und findet am elften Tag des Blotmonath oder November statt. Beide Feste, Halloween und der Einherjertag, sind den Toten und ihrem Andenken geweiht. Deshalb habe ich beide Feste miteinander verbunden. Die zugeordneten Runen sind Wunjo, Hagalaz und Nauthiz. Wunjo repräsentiert Odin in seinem Aspekt als Schamane, der die Toten befragt, indem er die Wölwa beschwört. Hagalaz repräsentiert die Wölwa oder Haegtessa, und Nauthiz die äußerste Notlage Odins, in der er sich auf die Suche nach der Deutung von Balders Traum begibt. Passend wäre ein Ritual, in dem Odins Reise nach Hel und seine Befragung der toten Wölwa dargestellt wird. Eine Rezitation aus der Wöluspa durch die Priesterin, die die Wölwa verkörpert, könnte einen weiteren kraftvollen Bestandteil dieses Rituals bilden, das auch für Initiationen verwendet werden kann. Nauthiz symbolisiert auch die herannahenden Kräfte des Winters, die Eisriesen und das Notfeuer. Mittwinter (Weihnachten) findet genau ein halbes

Jahr nach Mittsommer statt und die zugeordneten Runen sind Isa, Jera und Eihwaz. Isa repräsentiert die Eisriesen. Jera ist der Wendepunkt des Jahres, der für die Rückkehr der Sonne oder Balders und das Längerwerden der Tage steht. Eihwaz steht für Yggdrasil, den immergrünen Baum, der die Fortdauer des Lebens während der Winterzeit symbolisiert. Ein Überrest dieses Glaubens ist der Weihnachtsbaum, der in den alten Tagen ein Symbol der Lebenskraft im Winter war, das auf Wiedergeburt hoffen ließ: Denn auch wenn ihr Wachstum stillzustehen schien, starben seine Blätter dennoch nie ab. Im Osten Hollands wurde zu Mittwinter das Mittwinterhorn geblasen und ein brennendes Rad einen Abhang hinuntergerollt, um so die Rückkehr der Sonne zu feiern. Die Begrüßung der wiederkehrenden Sonne könnte symbolisch in einem Ritual dargestellt werden, das auf den Runen Isa, Jera und Eihwaz basiert.

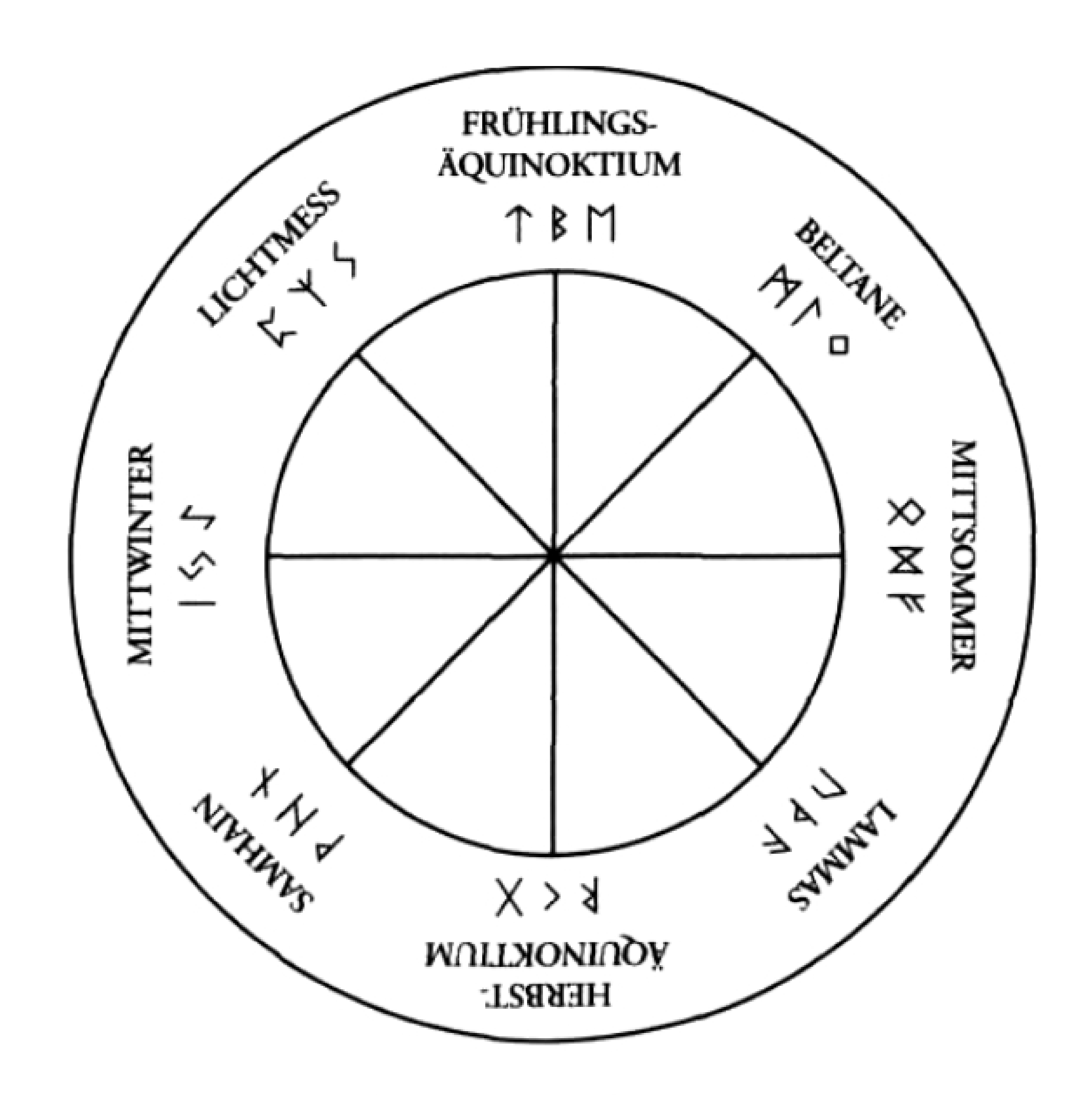
Die Lichtmeß zugeordneten Runen sind Pertho, Algiz und Sowulo. Pertho ist die Rune der Göttin Frigg, wie auch die der Nornen. Frigg ist die lebensspendende Mutter, die Balder zur Welt bringt und so den jährlichen Zyklus neu beginnt. Frigg ist aber auch die Anführerin der Walküren. Wenn wir weiter zurückgehen, dann können wir Frigg mit Erda gleichsetzen, die die Walküren gebar. Algiz ist den Walküren geweiht. Sowulo repräsentiert die kräftiger werdende Sonne und das Wiedererwachen des Lebens in der Natur, das sich zum Frühlingsäquinoktium manifestiert und so das Jahr abschließt. Zu diesem Fest wäre das rituelle Entzünden eines Feuers geeignet.

Ich hoffe, daß diese Ideen den Leser dazu inspirieren, eigene Rituale zu entwerfen, die in einer Gruppe wie einem Coven abgehalten werden können. Eine solche Gruppe wurde in der alten Sprache *hearg* genannt. Die moderne englische Tradition des Asatru verwendet hierfür den Ausdruck *hearth,* der vermutlich mit diesem älteren Wort verwandt ist. Die

korrekten magischen Entsprechungen können am besten durch persönliche Bemühung, durch Meditation und Erfahrung herausgefunden werden. Alle Informationen über Rituale, die in diesem Buch gegeben werden, sollten als Schlußfolgerungen und Erkenntnisse aus meiner eigenen Forschung und meinen persönlichen Experimenten betrachtet werden. Sie sollten daher nicht als letzte, allgemeingültige Aussagen zu diesem Thema verstanden werden, sondern vielmehr als Bausteine, auf deren Grundlage der Anfänger sein eigenes individuelles System der Runenmagie aufbauen kann.

Wie in den meisten okkulten Traditionen werden diese magischen Arbeiten in einem Kreis durchgeführt, wenngleich auch jene, die eher der freimaurerischen oder rosenkreuzerischen Tradition

angehören, genausogut in einem Viereck arbeiten können. Eine Inguz-Rune ist ebenfalls als Grundriß für eine Arbeitsfläche geeignet. Es gibt Hinweise, daß die Gestaltung von bestimmten Freimaurertempeln am europäischen Kontinent von einem älteren runischen System abgeleitet ist, das von den germanischen *Männerbünden* übernommen wurde. Es wäre möglich, daß nur aus Männern bestehende Arbeitsgruppen eher zu quadratischen Grundflächen neigen, während sich Frauen von Natur aus vielleicht eher in einem Kreis wohlfühlen.



Der runische Kalender

Runische Magie im Havamal

Im Havamal und anderen Gedichten der Edda finden sich die verschiedensten Hinweise auf runische Magie. Die 144. Strophe des Havamal lautet im isländischen Original:

Veistu hvé rista skal? Veistu hvé rada skal?

Veistu hvé fá skal? Veistu hvé freista skal?

Veistu hvé bidja skal? Veistu hvé blóta skal?

Veistu hvé senda skal? Veistu hvé sóa skal?

Die folgende Übersetzung, die ich zum magischen Gebrauch hergestellt habe, ist eine wörtliche Übertragung und lautet folgendermaßen:

95

Weißt du, wie man schneiden soll? Weißt du, wie man lesen soll?

Weißt du, wie man färben soll? Weißt du, wie man prüfen soll?

Weißt du, wie man bitten soll? Weißt du, wie man opfern soll?

Weißt du, wie man senden soll? Weißt du, wie man töten soll?

Diese Verse beschreiben verschiedene magische Handlungen, die zur Ausübung der Runenmagie erforderlich sind. In der ersten Zeile wird das »Schneiden« erwähnt. Dies bezieht sich nicht so sehr auf die normale Tätigkeit des Schneidens, sondern vielmehr auf das Schneiden von Runen. Das isländische Wort *rista,* das schneiden bedeutet, wird ausschließlich für das Schneiden von Runen verwendet. Die Handlung des Schneidens von Runen in ein bestimmtes Material wurde bereits als magischer Akt betrachtet. Dies geschah auf rituelle Art und war mit Konzentration, mit Anrufungen und dem Intonieren der Rune, die gerade geschnitten wurde, verbunden. Vermutlich gab es traditionelle Arten, nach denen jede einzelne Rune geschnitten wurde. Dies kann durch Experimente

rekonstruiert werden. Es ist ratsam, vor dem Schneiden zu versuchen, die Rune zu spüren und den Energieverlauf in der Rune wahrzunehmen, um sicher zu sein, wo mit dem Schneiden der Rune begonnen werden soll.

Das Wort *rada* in der zweiten Frage der ersten Zeile bedeutet im Isländischen »lesen« oder »befragen«. Es bezeichnet die Fähigkeit der Divina-tion. Das Wortes in der zweiten Zeile bedeutet »färben«. Es weist daraufhin, daß die Runen auf eine bestimmte Art gefärbt werden müssen. Das Färben der Runen geht bis zu den frühesten Anfängen der germanischen Kultur zurück, in der das Wort, welches das Färben der Runen bezeichnete, *redden* hieß. Es gibt einen angelsächsischen Ausdruck, *read teafor,* der »rot färben« bedeutet. Das Wort *teafor* ist mit dem deutschen »Zauber« und dem holländischen *Tover* verwandt, das ebenfalls »Zauberei« bedeutet. Daraus kann geschlossen werden, daß es in der magischen Praxis üblich war, die Runen rot zu färben. Möglicherweise wurde hierzu ein pflanzlicher Farbstoff verwendet, der mit Blut vermischt wurde. In den weiblichen Mysterien könnte dies auch Menstrualblut gewesen sein. Die neunte Strophe des Sigdrifumal lautet: *Gedankenrunen sollst du kennen, Wenn du von allen für den Weisesten Der Sterblichen gehalten werden willst: Hropt erdachte sie, Hropt ritzte sie, Und Hropt nahm sie zum Herzen, Da strömten die weisen Wasser hervor, Aus dem Haupt von Heidraupnir, Aus dem Horn von Hoddrofnir.* Den Hinweis auf Gedankenrunen werden wir später untersuchen. Unser gegenwärtiges Anliegen ist es, einen Beweis für die Theorie zu finden, daß die Runen mit Menstrualblut oder männlichem Samen geweiht wurden. »Weise Wasser« ist ein Kenning für Menstrualblut, das auch heute noch im modernen Feminismus verwendet wird. *Heidraupnir* ist eine Kombination aus *Heid* und *draupnir.* Heid ist der Name der Wölwa in der Wöluspa, der in diesem Zusammenhang als Name der Göttin in ihrem Neumondaspekt verstanden

werden muß. *Draupnir* bedeutet wörtlich »Tropfen«, sodaß Heidraupnir als »Tropfen der Heid« übersetzt werden kann. Die weisen Wasser strömen aus dem »Haupt« der Heidraupnir hervor, wobei »Haupt« ein Kenning für den weiblichen Schoß ist. »Horn« ist ein Kenning für den Phallus. *Hoddrofnir* ist ebenfalls aus zwei Wörtern zusammengesetzt, wobei *Hodd* soviel wie »Schatz« und *drofnir* dasselbe wie »Draupnir« bedeutet. Daher bezieht sich der Vers auf die zwei Flüssigkeiten, die in der Runenmagie verwendet wurden.

Die Runen können jedoch für verschiedene Zwecke auch in unterschiedlichen Farben eingefärbt worden sein. So könnte etwa Schwarz für runische Todeszauber oder Flüche verwendet worden sein. Darüber hinaus hat jede Rune auch ihre eigene Farbe.

Das Wort *freista* in der zweiten Zeile des Havamal-Verses kann mit »prüfen« oder »testen« übersetzt werden. Hier werden wir gefragt, ob wir wissen, wie die Runen zu prüfen oder zu testen sind. Dies ist möglicherweise ein etwas unklarer Hinweis auf eine bestimmte Initiationspraxis. »Weißt du, wie man prüfen soll« könnte auch bedeuten: »Bist du geprüft worden?«

Die dritte Zeile dieser Strophe enthält zwei Wörter, *bidja,* das soviel wie »bitten« oder »beten« bedeutet, und *blóta,* das »opfern« bedeutet. Hier werden wir gefragt, ob wir wissen, wie wir in magischer Hinsicht richtig bitten oder beten sollen, in anderen Worten, wie die Kraft der Runen korrekt angerufen wird. Magisch gesehen steht *blöta* auch mit Weiheritualen in Verbindung. In allen magischen Traditionen ist es üblich, magische Geräte zu weihen. In unserem Fall gilt dies auch für die zu verwendenden Runenstäbe. Nachdem die Runen fertiggestellt waren, mußten sie, um in der gewünschten Art wirken zu können, mit der entsprechenden

Kraft geladen werden. Jede Rune besitzt eine spezifische magische Kraft und dient als Schlüssel, der uns den Zugang zu dieser Kraft ermöglichen kann. Deshalb muß jede Rune in dem ihr zugeordneten Element und unter Anrufung der

entsprechenden Gottheit geweiht werden. Eine Tabelle der Runen und der ihnen zugeordneten Götter und Göttinnen folgt am Ende dieses Kapitels. Um die Runen zu weihen, sollte für jede Rune ein eigenes Ritual durchgeführt werden, in dem all ihre magischen Entsprechungen verwendet und die Kräfte, die die Rune beherrschen, angerufen werden. Dabei muß jedoch immer ihr genauer Ver- wendungszweck angegeben werden.

Die letzte Zeile dieser Strophe aus dem Havamal enthält das Wort *senda,* das »senden« bedeutet. In den Sagas finden wir häufig Hinweise auf dieses »Senden«. Meine eigenen Forschungen lassen vermuten, daß es sich hierbei um einen Akt der Verwandlung in tierische Gestalt handelte. Alle Runen werden mit bestimmten Göttern und Göttinnen assoziiert, die mit bestimmten Totemtieren, wie etwa den Raben Odins, in Verbindung stehen. Runen können zur Erschaffung eines astralen Tieres aus dem eigenen psychischen Kraftfeld verwendet werden. Dieses Wesen kann mit Kraft aufgeladen und durch das Gefühl und den Willen belebt werden. Auf diese Art wird es aktiviert und losgeschickt, um Schaden anzurichten. Der leichteste Weg, einen Gegner anzugreifen, besteht darin, in seine Träume einzudringen, da Träume auf einer ähnlichen Ebene wie der stattfinden, auf der sich auch das künstlich erschaffene Tier bewegt. Im konventionellen Okkultismus ist dieser Bereich als Astralebene bekannt. Nach der Durchführung einer solchen Arbeit ist es von entscheidender Bedeutung, die verbleibende Energie des Tieres wieder zu absorbieren,

bevor es assimiliert und gebannt wird.

Das zweite Verb in der letzten Zeile ist *sóa,* das übersetzt soviel wie »töten« und »opfern« bedeutet. Nach meiner Interpretation bezieht sich dies auf eine Opferhandlung, bei der ein Menschen getötet wurde, nachdem er zuvor Odin zum Opfer geweiht worden war. In den alten Tagen war es üblich, derlei Menschenopfer durch Erhängen und Erstechen darzubringen. Während dieser Opferungen wurde die Beschwörungsformel »Nun übergebe ich dich Odin« rezitiert. Nachdem wir das Stadium der sogenannten Zivilisation erreicht haben, ist dieser Brauch völlig in Vergessenheit geraten, doch sehe ich nicht ein, warum er nicht auch, wenn nötig, auf symbolischer Ebene sympathiemagisch durchgeführt werden sollte.

Die magischen Instruktionen, die in dieser wichtigen Strophe des Havamal verborgen sind, lohnen es, ernsthaft studiert und untersucht zu werden, da sie Informationen enthalten, die für die Praxis der Runenmagie von entscheidender Bedeutung sind.

Runensprüche im Havamal

Im Havamal werden achtzehn runische Zaubersprüche erwähnt. Guido von List, ein deutscher Gelehrter und einer der Begründer des Armanensystems der Runenlehre, vertrat die Auffassung, daß das magische Futhark aus achtzehn Runen bestehe. Wenn wir bedenken, daß Neun die magische Zahl in der nordischen Tradition ist, dann scheint dies eine berechtigte Annahme zu sein. Meine eigenen Studien der Verse 133 bis 155 des Havamal ließen mich jedoch erkennen, daß jeder dieser Runensprüche mit mehr als einer Rune in Verbindung steht. Meiner Interpretation nach sind jedem Zauberspruch im Havamal drei Runen zugeordnet. Eine dieser Runen muß eine nichtumkehrbare Rune sein, die

jene Sphäre repräsentiert, aus der die Energie für den Zauber bezogen wird. Manche Sprüche enthalten allerdings auch zwei nicht-umkehrbare Runen. In diesen Fällen bezeichnet nur eine von ihnen die Sphäre, aus der die Kraft bezogen wird. Die andere wirkt als unterstützende Kraft, um das Ziel des Zaubers zu erreichen.

Der erste Zauberspruch zielt darauf ab, Menschen in Kummer und Elend zu helfen. Die folgenden Runen sollten dabei verwendet werden: Fehu, Inguz und Laguz. Fehu ist diesem Zauberspruch von der Armanentradition aufgrund seiner Bedeutung von Reichtum zugeordnet worden. Reichtum löst nicht alle Probleme, doch kann er sicher viele davon lindern. Mit Fehu werden die Götter der Wanen angerufen: Njörd, Frey und Freyja. Inguz ist die Rune von Vanaheim, des Reichs der Wanen, der Götter des Friedens und des Wohlstands. Dies ist jene Sphäre, aus der die Kraft, Reichtum zu erlangen, bezogen werden kann. Die Laguz-Rune ist der dritte Bestandteil dieser Kombination, da sie ebenfalls mit Njörd und Nerthus in Verbindung steht. Darüber hinaus hilft Laguz, die emotionale Kontrolle wiederherzustellen.

Der zweite Zauberspruch wird für Heilungen verwendet und die entsprechenden Runen sind Uruz, Jera und Sowulo. Das Reich, aus dem die Heilkraft bezogen werden kann, ist Midgard, die Erde,

und die Rune, die uns den Zugang zu dieser Energie ermöglicht, ist Jera. Die dritte Rune ist Sowulo, eine stärkende Rune, die wie Uruz besonders für Heilungen geeignet ist. Die Uruz-Rune ist die tragende Kraft der Heilung, da sie Widerstandskraft verleiht. Außerdem habe ich erfahren, daß neben dieser Runenkombination auch Laguz

als Heilungsrune bekannt war. Die Gottheiten, die für eine Arbeit dieser Art angerufen werden können, sind Thor und die Göttin Eir.

Der dritte Zauberspruch dient dazu, Feinde zu behindern, und kann daher als Heerfessel, oder, psychologisch ausgedrückt, als Mittel zur Verhinderung feindlicher Aktionen bezeichnet werden. Die traditionellen Runen für diesen Zweck sind Thurisaz, Isa und Nauthiz. Die Isa-Rune ermöglicht den Zugang zur Kraft des Reichs von Jötunheim, der Welt des Frostes und der Eisriesen. Die Nauthiz- Rune dient als unterstützende Kraft, die behindernd wirkt. Die Thurisaz-Rune wird in diesem Fall auf passive Art verwendet, d.h. sie ist gewendet. Der Gott, der für diesen Zauber angerufen wird, ist Odin, da er der Überlieferung nach die Fähigkeit besitzt, solche Heerfesseln zu legen. Die Walküren teilen diese Macht.

Der vierte Zauberspruch löst Fesseln. Die Runen, die dabei eingesetzt werden, sind Ansuz, die traditionelle Rune für diesen Zweck, sowie Fehu und Inguz. Ansuz besitzt die Macht, Fesseln zu lösen, indem man sich durch magische Techniken wie richtiges Atmen oder den Gebrauch der Stimme von ihnen befreit. In psychologischen Begriffen können diese Fesseln mit Ängsten, Frustrationen und Hemmungen gleichgesetzt werden. Das Aussprechen und Analysieren der eigenen persönlichen Schranken, oder einfach lautes und ursprüngliches Schreien, sind Techniken, die mit den Eigenschaf- ten von Ansuz in Verbindung stehen. Inguz wiederum ist jene Rune, die dazu verwendet wird, die nötige Kraft von Vanaheim herabzurufen. Der Gott, der traditionell mit dem Lösen von Fesseln assoziiert wird, ist Frey, der in diesem Spruch durch die Fehu-Rune repräsentiert wird.

Der fünfte Zauberspruch verleiht die Fähigkeit, einen

abgeschossenen Pfeil aufzuhalten, indem man den Blick auf ihn richtet. Abgesehen von seiner praktischen Bedeutung für den Krieger bezieht sich dieser Spruch auch auf magische Angriffe. Der Pfeil steht dann für jedes beliebige Hilfsmittel, sei es physischer oder anderer Natur, das ein magischer Gegner als Träger für seine Verwünschung einsetzen kann. Die Runen für diesen Zauber sind Raido, Isa und Kenaz. Kenaz ist die Rune des Lichts und daher jene Rune, die es ermöglicht, das Objekt und seine Absicht zu erkennen. Isa wird verwendet, um Kraft aus Jötunheim zu beziehen und das Objekt zu verlangsamen, während es durch Raido an seinen Ausgangspunkt zurückgeschickt werden kann. Um seine Wirkung auf den Absender zu verstärken, können zusätzlich zur obigen Kombination noch Jera oder Dagaz eingesetzt werden. Der sechste Zauberspruch dient ebenfalls zur Verteidigung, da er einen Fluch an seinen Absender zurückschicken kann. Die nötige Kraft wird aus dem Reich von Hel bezogen und die zu verwendende Rune ist Hagalaz. Die weiteren Runen sind Jera, um den Zauber umzukehren und ihn durch die Zeit an seinen Absender zurückzuschicken, sowie Raido, um ihn zu lenken und »karmische« Konsequenzen zu gewährleisten.

Der siebte Zauberspruch beschreibt, wie ein brennendes Haus gelöscht werden kann. Die zu verwendende Rune ist Isa, um Kraft aus der Welt des Eises zu beziehen. Die beiden anderen Runen sind Laguz und Nauthiz. Sowohl Isa als auch Laguz sind Elemente, die dem Feuer entgegengesetzt sind, während Nauthiz aufgrund seiner hemmenden Wirkung verwendet wird.

Der achte Zauberspruch verleiht die Fähigkeit, einen Streit zu schlichten. Gebo dient dazu, die Kraft von Asgard anzuziehen, dem Reich des Verstandes und des Intellekts. Mit ihr kombiniert werden Mannaz und Wunjo, zwei Runen, die mit dem Prinzip des Menschen als Individuum und als Teil

der Gesellschaft in Verbindung stehen.

Der neunte Zauberspruch dient dazu, auf hoher See die Winde zu beherrschen und einen Schiffbruch zu vermeiden. Auch hier würde ich die Kraft von Asgard verwenden und eine Gebo-Rune in den Mittelpunkt stellen. Ansuz repräsentiert Odin in seiner Eigenschaft als Gott der Winde, während Raido eine sichere Heimkehr von der Reise gewährleistet.

Der zehnte Zauberspruch erwähnt Hexen, die durch die Luft fliegen, und beschreibt, wie sie zu verwirren und ihrer Sinne und Gestalt zu berauben sind.

Keine leichte Aufgabe! Eine der Runen, die zu diesem Zweck verwendet werden kann, ist sicherlich Dagaz, da sie alles rasch in ihr Gegenteil verwandelt. Zauberei und die Verwandlung der Gestalt werden in diesem Spruch ebenfalls erwähnt. Das Reich, aus dem die Kraft, diesen Handlungen entgegenzuwirken, bezogen werden kann, ist Muspelheim. Die beiden Runen, die mit Dagaz kombiniert werden, sind Ehwaz, um ihre Gestalt zu verwandeln, und Laguz, um ihre Sinne zu

verwirren. All dies muß in Hinsicht auf einen astralen Angriff in Tiergestalt verstanden werden, was zwar ein seltenes Ereignis ist, mit diesen drei Runen jedoch sehr gut bekämpft werden kann.

Der elfte Zauberspruch verleiht die Macht, Freunde in einer Schlacht zu beschützen, indem der alte germanische Brauch praktiziert wird, über die Schilde der Krieger hinweg Zaubersprüche zu singen. Dazu würde ich die schützende Kraft der Wanen anrufen und die Sowulo-Rune verwenden,

um Kraft aus Alfheim, dem Reich der Lichtelfen, anzuziehen. Die weiteren Runen, die mit Sowulo kombiniert werden, sind Algiz, um den Schutz der Walküren anzurufen, und die Ansuz-Rune, die direkt mit der Praxis des Singens von Zaubersprüchen in Verbindung steht. Die letztere Rune dient auch dazu, den Schutz Odins zu invozieren.

Der zwölfte Zauberspruch betrifft Nekromantie oder die Kommunikation mit den Toten. Hagalaz ist hier die Schlüsselrune, die verwendet wird, um mit dem Reich der Toten, Hel, oder sogar mit dem von Nauthiz beherrschten Reich Niflhel in Verbindung zu treten, in dem man mit den wirklich bösen Wesen, die hier wohnen, Kontakt aufnehmen kann. Mit Hagalaz zu kombinieren sind die Teiwaz- Rune, die traditionell mit Arbeiten dieser Art in Verbindung steht, und die Kenaz-Rune, die uns als Leuchtfeuer auf dem Weg durch die Unterwelt begleiten und sicher zurückführen kann. Der dreizehnte Zauberspruch beschreibt, wie ein junger Krieger beschützt werden kann, indem

er mit Wasser besprengt wird. Die schützende Kraft wird entweder mit Hilfe von Gebo aus Asgard oder mit Hilfe von Inguz aus Vanaheim bezogen. Schützende Runen, die hinzugefügt werden können, sind Laguz und Algiz. Berkana könnte für diesen Zweck ebenfalls hilfreich sein.

Der vierzehnte Zauberspruch verleiht die Kenntnis aller Götter und Elfen sowie die Fähigkeit, sie zu unterscheiden. Er bezieht sich auf magisches Wissen, das die Fähigkeit erfordert, einen Gott von einem anderen unterscheiden und ihn anhand seiner spezifischen Eigenschaften und Funktionen erkennen zu können. So kann man lernen, welcher Gott für einen bestimmten Zweck angerufen werden soll. Die wichtigste Rune, die helfen kann, dieses Wissen zu erlangen, ist die Eihwaz-Rune, die das Reich der Schwarzelfen oder die innere Erde repräsentiert. Eihwaz

entspricht auch Yggdrasil. Da Yggdrasil alle Welten in sich enthält, ermöglicht diese Rune die Kenntnis aller Götter. Die zusätzlichen Runen sind zwei der Hugrunen: Ansuz und Mannaz. Hugrunen sind Runen des Verstandes und der intellektuellen Fähigkeiten, wobei diese beiden Kommunikation und Erkenntnis repräsentieren.

Der fünfzehnte Zauberspruch ist jener, den Thjodrerrir vor dem Tor von Delling sang und der den Asen Macht, den Elfen Tüchtigkeit, und Odin die Gabe der Voraussicht verleiht. Thjodrerrir war ein Zwerg, dessen Name wörtlich »In-Bewegung-Setzer« bedeutet. Das Tor von Delling ist die aufgehende Sonne und es heißt, daß Delling ein Elf ist, der die Aufgabe eines Wächters erfüllt. »Vor dem Tor« bezeichnet die Zeit vor Sonnenaufgang. Dieser Spruch kann als Zauber betrachtet werden, der auf die Invokation und Anwendung von reiner solarer Kraft abzielt. Da Delling ein Elf ist, ist die Welt, aus der diese Kraft bezogen wird, Alfheim und die entsprechende Rune Sowulo. Der Aufgang und der Untergang der Sonne wird von Delling und von Billing bewacht. Der Zauberspruch verleiht Macht, Tüchtigkeit und Voraussicht, alles Fähigkeiten, die im Okkulten als solar betrachtet werden. Die beiden Runen, die gemeinsam mit Sowulo eingesetzt werden, sind Raido und Kenaz. Raido wird aufgrund seiner Beziehung zum Lauf der Sonne verwendet, und Kenaz repräsentiert Voraussicht in seiner doppelten Bedeutung: als Hellsicht und als die Fähigkeit, vorauszuschauen.

Der sechzehnte Zauberspruch dient dazu, einen Liebhaber zu gewinnen. Die hierbei zu verwendenden Runen sind Kenaz, Jera und Inguz. Jera bezieht sich auf das Reich von Midgard, aus dem die Kraft für Arbeiten, die mit Liebe zu tun haben, bezogen werden kann. Dabei ist zu unterscheiden, ob die ausführende Person dieses Zaubers männlich oder weiblich ist. Wenn der Ausführende ein Mann ist und die

Liebe einer Frau anzuziehen wünscht, dann kann statt Inguz auch Thurisaz oder Teiwaz verwendet werden, da diese beiden Runen mit der männlichen Sexualität in Verbindung stehen.

Der siebzehnte Zauberspruch ähnelt dem sechzehnten und unterscheidet sich von diesem nur insofern, als er eine lang anhaltende Partnerschaft wie die Ehe aufrechterhalten soll. Die zu verwendenden Runen sind Gebo, Inguz und Ehwaz. Inguz ist die Rune Vanaheims und der Wanen. Sie wird verwendet, um für die Partnerschaft den Segen der Wanen zu erhalten. Gebo steht für den Prozeß gegenseitigen Gebens und Nehmens in einer Beziehung und Ehwaz wird traditionellerweise als die Rune der Ehe angesehen.

Der achtzehnte und letzte Zauberspruch ist esoterischer Natur und bezieht sich auf das Geheimnis der »mystischen Vereinigung« mit der eigenen »Schwester« oder dem eigenen »Bruder«.

Ich deute dies als die Vereinigung des Mannes mit seiner Anima oder der Frau mit ihrem Animus, um Jungsche Begriffe zu verwenden. Die Runen für diesen Zauber müssen von jedem Individuum selbst herausgefunden werden.

Dieses Material wurde als praktische Alternative zum Armanensystem vorgestellt, ohne aber diesem traditionellen System seine Gültigkeit absprechen zu wollen. Meine Interpretation steht allerdings eher mit modernem okkulten Gedankengut in Einklang.

Wer die Zaubersprüche des Havamal praktisch durchführen will, sollte dies in einem magischen Kreis tun. Wie Vertreter anderer magischer Traditionen zustimmen werden, ist die

erste Voraussetzung dazu, die korrekten Entsprechungen festzulegen und das genaue Ziel der Arbeit zu definieren. Wähle daher erstens einen geeigneten Tag, um die Arbeit durchzuführen. Eine Heilung etwa könnte an einem Sonntag oder Donnerstag stattfinden, und die entsprechenden Götter wären Balder oder Thor. Flüche werden am besten an einem Mittwoch oder Samstag durchgeführt, da diese Tage unter dem Einfluß von Odin und Loki stehen. Schutz- und Liebeszauber sollten an Freitagen durchgeführt werden, während Dienstage am besten für Arbeiten zur Erlangung von Gerechtigkeit geeignet sind. Ich persönlich arbeite nicht gern an Montagen, doch gibt es keinen bindenden Grund, warum nicht bestimmte Arbeiten an diesem Tag durchgeführt werden sollten. So wäre der Montag etwa für Arbeiten geeignet, die auf den erfolgreichen Beginn einer neuen Unternehmung abzielen. Wie immer muß man selbst experimentieren.

Nachdem der geeignete Tag festgelegt worden ist, meditiere über die Götter und entscheide, welche Gottheit für das Ziel der Arbeit am besten geeignet ist. Für einen Fruchtbarkeitszauber z.B. könnten an einem Freitag die Wanen Frey und Freyja invoziert werden. Frigg und Thor sollten ebenfalls angerufen werden, da sie bestimmte Fruchtbarkeitsaspekte verkörpern. Invoziere diese Gottheiten durch ihre persönlichen Runen. So könnte man für Frigg Pertho, für Frey Inguz, für Freyja Fehu und für Thor Thurisaz verwenden. Jedem dieser vier Götter kann eine bestimmte Himmelsrichtung zugeordnet werden. So wird etwa Frey mit der Sonne assoziiert und seine Waffe ist das Schwert. Rufe ihn daher im Osten an, auch wenn sein Platz in einem Kreis für allgemeine Zwecke normalerweise im Westen wäre. Im Westen könnte Freyja invoziert werden, da sie den Aspekt der Jungfrau und das Element Wasser repräsentiert. Thor wird im Süden angerufen, seiner üblichen Himmelsrichtung, und Frigg als älteste Göttin im Norden, da sie magisch mit

den Nornen in Verbindung steht. Bevor der Kreis gezogen wird, kann ein Reinigungsritual mit Wasser, Salz und einer brennenden Fackel durchgeführt werden. Sofern erwünscht, kann dabei auch Weihrauch ver- wendet werden. Ich selbst habe jedoch keine Hinweise gefunden, daß in der nordischen Magie Weihrauch verwendet worden wäre. Die brennende Fackel dient dazu, den Arbeitsplatz in Anspruch zu nehmen. Dies muß nur beim ersten Mal durchgeführt werden, um einen Platz zu weihen, an dem man künftig öfters zu arbeiten wünscht. Nachdem der Kreis eröffnet worden ist, fertige einen Talisman, etwa einen Runenstab, an und schnitze in diesen die ausgewählten Runen. In unserem Beispiel würde der Fruchtbarkeitszauber aus den Runen Pertho, Inguz, Thurisaz und Fehu bestehen. Kurz, verwende dieselben Runen wie jene, mit denen die Götter angerufen wurden. Intoniere die Runen, während du sie schnitzt. Zur Steigerung der Fruchtbarkeit wäre es auch ratsam, die Runen mit den entsprechenden Flüssigkeiten zu weihen.

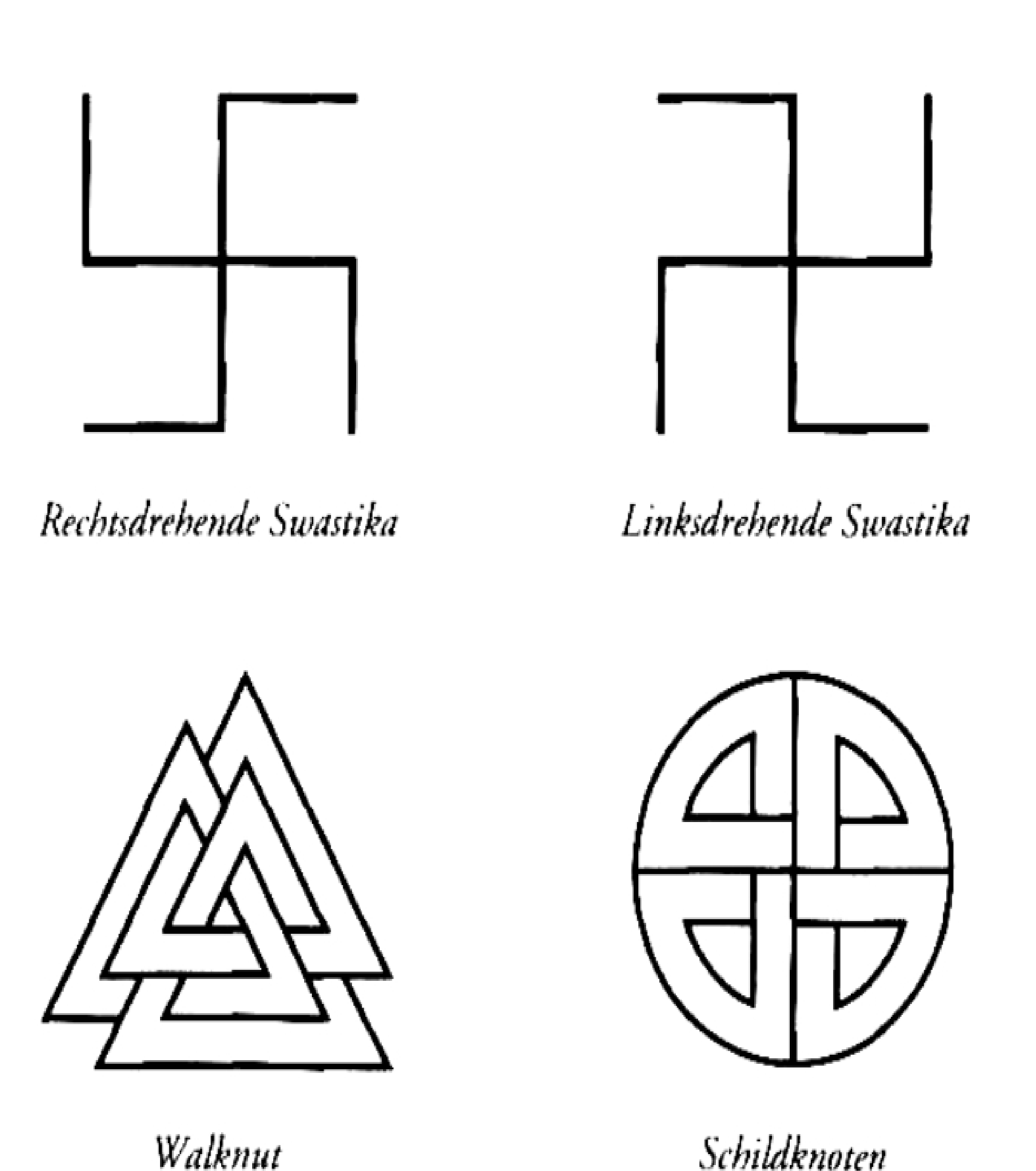
Kraftsigillen

Einige Sigillen, die nicht Bestandteil des traditionellen, aus vierundzwanzig Runen bestehenden Älteren Futhark sind, sind bestimmten Göttern geweiht. Genau genommen sind diese Sigillen keine Runen als solche, doch sind sie mit ihnen verwandt und Teil derselben magischen Tradition. Die wichtigsten davon sind die Swastika, das Walknut und der Schildknoten.

Für mich persönlich ist das Walknut von besonderer Bedeutung, da es das Symbol Odins ist. Dieses Zeichen ist zutiefst magisch. Es ist jedoch nicht sehr verbreitet, da, wie mein Kollege Peter Seymour anmerkte, das Walknut im wesentlichen ein Symbol des Opfers an Odin ist. Das Walknut bedeutet, daß sein Träger einer der Einherjer ist, der sein Leben freiwillig Odin geweiht hat und damit einverstanden

ist, daß Odin das Recht hat, dieses seinem Dienst gewidmete Leben jederzeit einzufordern.

100



Rechtsdrehende Swastika — *Linksdrehende Swastika*

Walknut — *Schildknoten*

Das Walknut ist am Gotlandstein in Schweden abgebildet, auf dem die Szene eines Opfertodes zu sehen ist. Von daher

die etwas unheimliche Bedeutung des Walknut. Als ich selbst begann, dieses Zeichen zu tragen, war ich mir seiner dunkleren Bedeutung nicht bewußt, doch nun, da ich seine volle esoterische Bedeutung kenne, bin ich gänzlich dazu bereit, die Konsequenzen zu tragen. Das Walknut besteht aus drei ineinander verschlungenen Dreiecken, die die dreifache Natur Odins symbolisieren. Die neun Ecken des Walknut symbolisieren die neun Welten. Die Visualisation des Walknut ist eine schwierige Übung, doch wenn sie einmal gemeistert wurde, dann kann sie sehr wirkungsvoll eingesetzt werden, um Odin zu invozieren. Wesentlich bekannter ist die Swastika oder das Fylfot, das in einer Vielzahl von Kulturen, von den Tibetern und Indianern Nordamerikas bis zu den Griechen und Japanern, um nur einige zu nennen, verwendet wurde. Leider wurde es auch von den deutschen Nazis mißbraucht. Die Swastika ist immer als Sonnensymbol betrachtet worden. In der nordischen Tradition ist sie das Zeichen des Gottes Thor. Die Swastika eignet sich bestens für magische Arbeiten und kann auf zwei grundlegende Arten verwendet werden: Die rechtsdrehende oder solare Form dient dazu, Kräfte anzuziehen, und die linksdrehende, um Kräfte zu bannen. Die Form der Swastika eignet sich auch zur Kombination mit anderen Runen.

Der Schildknoten ist ein schützendes Symbol. Er ist ebenfalls dem Thor geweiht, obwohl das ihm entsprechende Element die Erde ist. Eine flache Scheibe, auf der dieses Symbol dargestellt ist, kann in magischen Arbeiten als Ersatz für das gemeinhin bekanntere Pentakel verwendet werden. Darüber hinaus kann es in den vier Himmelsrichtungen als Schutzsymbol eingesetzt werden. All diese Informationen können auch auf andere magische Techniken, die im modernen Okkultismus üblich sind, angewendet werden.

Schamanisches Trommeln und Intonieren

Meine ursprüngliche Ausbildung in verschiedenen Schulen der hermetischen Tradition führte mich zu Experimenten auf dem Gebiet des Schamanismus. Die meisten meiner schamanischen Erlebnisse, wie etwa außerkörperliche Erfahrungen, fanden unabsichtlich statt. Wenn ich hier meine eigenen Ansichten zu schamanischen Praktiken darlege, so muß bedacht werden, daß die Praxis des Schamanismus eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit ist. Daher ist der Leser dazu aufgefordert, jede meiner Aussagen selbst nachzuprüfen. Während die zuvor beschriebenen magischen Techniken sicher, zuverlässig und hinreichend erprobt sind, ist der Schamanismus ein höchst individuelles und experimentelles System. Daher kann ich nur einen Überblick über die verschiedenen grundlegenden Prinzipien geben, soweit sie sich auf die nordischen Mysterien beziehen.

Im Schamanismus ist eine der wichtigsten Techniken die Verwendung von Klang, während in anderen okkulten Systemen meist mehr Wert auf die Fähigkeit der Visualisation gelegt wird. Es gibt zwei grundlegende Techniken, die mit Atemkontrolle kombiniert und mit dem Herzschlag in Einklang gebracht werden: das Trommeln und das Intonieren. Der Hauptgrund für den Einsatz dieser Techniken ist, daß durch sie veränderte Bewußtseins-zustände oder Trancen erreicht werden können. Meiner Erfahrung nach gibt es mindestens zwei verschiedene Arten von Trancezuständen.

Der erste ist ein Erregungszustand, in dem ein enormes Energiepotential aufgebaut wird. In diesem Zustand können magische Akte der Eingebung des Augenblicks folgend durchgeführt werden, ungeachtet ob der richtige Tag ist oder die richtigen Götter oder Kräfte angerufen wurden. In dieser

Art der Trance wird der magische Akt spontan und ohne Überlegung durchgeführt, während der emotionale Zustand höchst intensiviert ist. Ich erreichte diesen Zustand einmal ungewollt durch den exzessiven Konsum von Alkohol und verfluchte in dieser Verfassung jemanden, der mein Leben bedroht hatte —der Fluch war erfolgreich.

Die zweite Art der Trance ist ein schlafähnlicher Zustand, in dem der Geist vollständig nach innen gekehrt ist. Diese Art der Trance eignet sich für Meditationen und für die Divination. Die Fähigkeit hierzu ist mir angeboren und nicht das Ergebnis meiner schamanischen Ausbildung, sodaß ich nicht beschreiben kann, wie diese Art der Trance durch schamanische Techniken erreicht werden kann. Den Gebrauch von Drogen kann ich nicht empfehlen, da sie Erfahrungen verzerren können und zudem den Nachteil besitzen, daß man sich im nachhinein oft nicht mehr an die Geschehnisse während der Trance erinnern kann. Dies kann auch bei Alkohol der Fall sein.

Runen gehen untereinander Beziehungen ein, und wenn wir die Runen auf verschiedene Arten untersuchen, dann werden wir feststellen, daß sich manche Runen auf ein ähnliches Thema beziehen, so etwa Kenaz, Jera und Inguz, wie an anderer Stelle dieses Buches erwähnt. Runen können entweder als einander entgegengesetzt oder einander ergänzend betrachtet werden. Hierzu einige Beispiele: Fehu und Uruz ergänzen einander, da sich beide auf Rindertiere beziehen. Thurisaz und Ansuz sind entgegengesetzte Kräfte, wie die Riesen und die Asen. Für die Praxis der Magie ist es sehr hilfreich, die Runen auf diese Art zu erforschen. Ein Beispiel für eine rein sexuelle Kombination von Runen ist Thurisaz und Inguz. Thurisaz ist auch die entgegengesetzte Kraft zu Isa. Wenn man diese beiden Runen in einer Arbeit kombiniert, indem zwei Personen die Kräfte dieser Runen invozieren und kanalisieren, sei es durch Intonation oder in

einer Energiearbeit, so kann eine ungeheure Kraft, zu welchem Zweck auch immer, hervorgebracht werden. Eine andere Kombination dieser Art, wenngleich auch von sanfterer Natur, ist Kenaz und Laguz, die die entgegengesetzten Kräfte von Feuer und Wasser repräsentieren. Eine rituelle Fackel, die Kenaz symbolisiert, könnte nach ihrer Verwendung in einem Wasserkessel, der Laguz symbolisiert, zeremoniell gelöscht werden.

Eine der besser bekannten Techniken in der Runenkunst ist die Verwendung von Bindrunen. Eine Bindrune besteht aus zwei oder mehr Runen, die miteinander verbunden werden, um ihre Energien zu kombinieren und eine magische Wirkung hervorzubringen. Diese Technik wird normaler- weise verwendet, um Sigillen und Talismane herzustellen. Informationen über Bindrunen können in den meisten Runenbüchern gefunden werden, die in den letzten Jahren veröffentlicht wurden. Eine gute Idee wäre es etwa, eine Bindrune zu konstruieren, die aus den entsprechenden Runen des aus- geschriebenen eigenen Namens oder magischen Mottos besteht, und diese als Sigil für den persönlichen Gebrauch zu verwenden.

Um schamanisches Trommeln zu praktizieren, benötigt man eine Trommel, deren Klang in Harmonie zum eigenen Grundton oder zur magischen Frequenz des Individuums steht. (Die tibetische Überlieferung lehrt, daß jede Person ihren eigenen magischen Klang besitzt, auf den sie anspricht und

der sich in Harmonie mit ihrem psychischen Kraftfeld befindet.) Dieser magische Grundton kann durch Experimentieren herausgefunden werden. Als Trommel empfehle ich die Bohran, eine runde irische Trommel.

Beginne einfach auf der Trommel zu spielen, um eine Beziehung zu ihr herzustellen. Für verschiedene Individuen werden unterschiedliche Rhythmen geeignet sein. Um die eigene Frequenz zu finden, ist es nötig, ein wenig zu experimentieren. Trommeln kann sehr leicht veränderte Bewußtseinszustände auslösen. Ein Zeichen für ein gutes Ergebnis ist, wenn man aus der Ferne einen zweiten Trommelrhythmus zu hören vermeint. Einige meiner Schüler, die die Praxis des schamanischen Trommeins übten, hörten über ihrem Trommelrhythmus einen Chor weiblicher Stimmen.

Das schamanische Intonieren ist eine weitere nützliche Technik. Es gibt Hinweise aus isländischen Quellen, daß in Seidr-Arbeiten Lieder und Gesänge eingesetzt wurden. Leider sind diese Gesänge nicht erhalten geblieben. Einige dieser Lieder habe ich mit der Hilfe und Inspiration der Göttin Freyja rekonstruiert. Ob die von mir komponierten Stücke irgendeine Ähnlichkeit mit den ursprünglichen Gesängen besitzen, ist nicht festzustellen, doch kann ich dem Leser versichern, daß sie funktionieren. Ihre Funktion beruht auf folgendem Prinzip: Jede Rune besitzt ihre eigene besondere Frequenz, in der sie vibriert. Diese kann bei verschiedenen Individuen leicht variieren und es gibt sicherlich große Unterschiede zwischen den geeigneten Tonlagen für männliche und weibliche Stimmen. Der einzige Weg zur Erlernung diese Technik ist Praxis und harte Arbeit. Durch das korrekte Intonieren einer Rune kann die Bedeutung dieser Rune zum Ausdruck gebracht werden. Beispiele hierfür können auf dem Album *Fruits of Yggdrasil* gefunden werden, das ich zur Veranschaulichung der Galdr-Technik aufgenommen habe. Aus dieser Aufnahme läßt sich erkennen, wie unheilsschwanger und bedrohlich die Runen Thurisaz und Hagalaz klingen können. Wenn diese Runen richtig intoniert werden, dann klingt Thurisaz höchst aggressiv und Hagalaz finster und böse. Inguz hingegen

besitzt einen höheren und helleren Klang, der ein elfenhaftes Gefühl vermittelt. Es ist von großem Wert, die Fähigkeit des Intonierens der Runen zu erlernen, da dies große Macht verleiht. So kann diese Technik etwa zur Ladung eines runischen Talismans oder beim Verhängen eines Zaubers verwendet werden. Wenn man beim Intonieren der Runen die richtige Frequenz trifft, dann kann in der Halsgegend, an der Stelle des Kehlkopf-Chakras oder der Schilddrüse, eine leichte Vibration wahrgenommen werden. Die Runen zu intonieren, während man sie visualisiert, ist eine kraftvolle magische Technik, um mit den runischen Kräften in Verbindung zu treten. Beim Intonieren ist es auch wichtig, den eigenen Atem zu kontrollieren. Übungen zur Atemkontrolle können in den meisten okkulten Büchern gefunden werden.

Fortgeschrittene schamanische Techniken und die Verwandlung in tierische Gestalt

Fortgeschrittene schamanische Techniken umfassen die Verwandlung in tierische Gestalt und die Verwendung von »Krafttieren«. Die meisten Okkultisten sind mit dem Prinzip der Annahme von Gottformen in rituellen Handlungen vertraut. Dieselbe Technik kann auch verwendet werden, um eine tierische Gestalt anzunehmen. Studiere das gewählte Tier sorgfältig und mache dich mit seinen Eigenschaften vertraut. Wähle jedoch ein Tier, zu dem du dich hingezogen fühlst und das du gut kennst. Um den Geist des Tieres zu invozieren, bekleide dich wenn möglich mit seinem Fell oder seiner Haut und imitiere seine Laute. Dies dient dazu, das Wesen des Tiers in dir wachzurufen. In der alten Zeit gab Initiationsriten, bei denen die Krieger symbolisch in einen Kult aufgenommen wurden, der einem bestimmten Tier geweiht war. So gehörten etwa die »Berserker« dem Bärenkult an. Zwei weniger bekannte Kulte, die in den nordischen Ländern praktiziert wurden, waren die *Ulfhednar,*

deren Totemtier der Wolf war, und die *Chatti,* die Katzen verehrten.

Zur Verwandlung in die Gestalt eines Tieres ist mehr als eine Technik erforderlich. Der leichteste und einfachste Weg ist, die Haltung des Tieres anzunehmen und sich vorzustellen, daß man tatsächlich wie dieses Tier aussieht. Eine sensitive Person wird dieses Tier tatsächlich erkennen, zumindest auf unbewußter Ebene. Ich vertrieb einmal einen Möchtegern-Vergewaltiger, der mir

nachging, indem ich mich plötzlich umdrehte und mich als Falke mit scharfem Schnabel visualisierte. Ich konnte den Schnabel selbst gut spüren und schaffte es, ihm die ganze Straße entlang nachzujagen. Es gibt eine fortgeschrittene Technik der Verwandlung in eine Tiergestalt, die jedoch die vollständige Beherrschung der Astralprojektion erfordert. Ich verstehe diese Technik so, daß astrales Material oder *Hamr,* wie es in der nordischen Tradition genannt wird, in eine durch den Geist oder *Hugr* externalisierte Form projiziert werden kann. Diese ist für manche sensitive Personen und für die meisten Tiere, wie Hunde oder Katzen, sichtbar.

Eine erfolgreiche Verwandlung in die Gestalt eines Tieres besteht aus drei Komponenten: Zuerst wird der astrale Körper des Tieres geschaffen. Zu diesem Zweck wird das ätherische Material in der Vorstellungskraft zu einer Gedankenform verdichtet. Der nächste Schritt ist, mit der Seele oder den Eigenschaften des Tieres eine Verbindung einzugehen und sich mit diesen zu identifizieren, um so die geschaffene Gestalt zu beleben oder »aufzuladen«. Dann projiziert man das eigene Bewußtsein in diese Gestalt. Dies kann dadurch geschehen, daß man versucht, durch die Augen des Tieres zu sehen und auf sich selbst

zurückzuschauen, d.h. auf den eigenen Körper, der sich zu dieser Zeit in einer bewegungslosen, sitzenden oder liegenden Stellung befindet. Auf diese Art kann man sich weiter fortbewegen und andere Orte aufsuchen.

Da diese Übung auf einer anderen Ebene der Realität stattfindet, kann es im nachhinein oft schwierig sein, sich an die gemachten Erfahrungen zu erinnern. Wenn man zu normalem Bewußtsein zurückkehrt, müssen alle für die Verwandlung eingesetzten Energien wieder absorbiert werden. Ich selbst habe einmal die Gestalt eines Schäferhundes angenommen und einen unerwünschten Bewohner aus meinem Haus vertrieben. Natürlich geschah dieser Angriff nur auf der ätherischen oder astralen Ebene. Verständlicherweise ist es nicht möglich, eine astrale Tiergestalt anzunehmen und mit ihrer Hilfe jemanden auf der physischen Ebene zu attackieren. Astrale Tiere können auch auch für spezifische Zwecke, so etwa als Wächter, eingesetzt werden.

Es muß jedoch immer bedacht werden, daß jeder schamanische Akt sehr persönlich ist und jede Person ihre eigene Technik zu entwickeln hat. Es gibt keine allgemeingültige Technik, die für jeden Menschen passen würde. Das wichtigste Prinzip des Schamanismus ist die Notwendigkeit, durch Experimentieren zu lernen. Schamanische Erlebnisse sind sehr subjektiv, und obwohl die erreichten Resultate auf der ganzen Welt Ähnlichkeit besitzen, so variieren doch die verwendeten Techniken von einem Individuum zum anderen.

Es gibt noch eine weiter fortgeschrittene Technik, bei der eine tierische Form außerhalb des eigenen Selbst erschaffen wird, die wie ein künstliches Elemental mehr oder weniger selbständig handelt und automatisch seine Instruktionen ausführt. Solche Wesen wurden oft als Wächter erschaffen,

etwa um die Ruhe einer Grabstätte zu schützen. Es gibt Berichte aus isländischen Quellen, daß Tiere erschaffen und losgeschickt wurden, um Feinden Schaden zuzufügen. Dies war als »Senden« bekannt, bei dem die Tiere dazu verwendet wurden, der gegnerischen Seite Flüche oder Verwünschungen zu überbringen.

Magie als Ergänzung zur Divination

Im dritten Kapitel wurde beschrieben, wie das Gleichgewicht der Kräfte in der Persönlichkeit des Individuums untersucht werden kann. Nehmen wir an, daß sich in einer Befragung die Situation abzeichnet, daß ein Individuum unter einem Ungleichgewicht seiner Elemente mit einem Übergewicht an Luft oder Denken und einem gänzlich blockierten Gefühlslebens leidet. Zuerst ist es notwendig, herauszufinden, ob dies nur ein momentaner Zustand ist, der durch bestimmte Probleme ausgelöst wurde, oder aber aus einer magischen Störung in der Persona des Individuums resultiert. Wenn der Zustand vorübergehend ist, dann braucht er nicht weiter beachtet zu werden und kann abklingen, sobald das zugrundeliegende Problem gelöst wurde. Wenn es sich jedoch um ein tiefverwurzeltes Problem handelt, das die magische Weiterentwicklung und das Wachstum des Individuums behindert, dann können bestimmte Techniken eingesetzt werden, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Das geeignete Mittel dazu sind Runen und begleitende Rituale.

Bleiben wir bei unserem obigen Beispiel und nehmen wir an, daß eine Befragung nach der Yggdrasil-Methode durchgeführt wurde, bei der eine Isa-Rune in jener Position auftauchte, die dem

Element Wasser oder Gefühl entspricht. Dies kann so interpretiert werden, daß das Gefühlsleben der Person vollständig blockiert ist. Runen, die zur Wiederherstellung des Gleichgewichts verwendet werden können, sind Sowulo, um den Einfluß des Eises zu schmelzen, oder Kenaz, wenn es nötig ist, mehr Informationen über die Gründe dieser Blockade zu erhalten oder herauszufinden, wann und warum sie aufgebaut wurde. Ein Talisman, der diese beiden Runen enthält, kann als Hilfsmittel für Meditationen oder Invokationen angefertigt werden. Die Runen müssen mehrmals täglich, vor allem am Morgen und am Abend vor dem Einschlafen, visualisiert werden. Die Person, für die diese Arbeit durchgeführt wird, muß sich in die Runen vertiefen und versuchen sie zu intonieren, um zu fühlen, wie die Blockaden aufgelöst werden. Zur gleichen Zeit sollte sie versuchen, ihre Gefühle der Außenwelt gegenüber auszudrücken, entweder gegenüber einer Vertrauensperson, oder für sich allein, indem sie ihre Gefühle niederschreibt. Auf diese Art können die Runen als entgegengesetzte oder ergänzende Kräfte eingesetzt werden.

Diese Technik kann auf die meisten Lebenssituationen angewendet werden, gleich ob es sich um Kommunikationsschwierigkeiten, Vertrauensverlust, um die Angst zu versagen oder andere psychische Probleme handelt. So können die Runen auf jede Art von persönlichen, emotionalen oder psychischen Schwierigkeiten angewendet werden, Blockaden, Streßsituationen oder Hemmungen beseitigen und die Lebensqualität des Individuums verbessern.

Tafel der runischen Korrespondenzen

Auf der folgenden Tafel der runischen Korrespondenzen (S. 104) steht jede Rune mit mindestens einem Gott oder einer Göttin in Verbindung, bisweilen auch mit mehreren. Weiters

entspricht jeder Rune ein primäres und manchmal auch ein sekundäres Element. Obgleich die Runen normalerweise rot eingefärbt werden, kann es für magische Zwecke, etwa zur Herstellung eines Talismans, nützlich sein, jede Rune in einer Farbe einzufärben, die den ihr zugeordneten Göttern und Elementen entspricht.

Das folgende System von Korrespondenzen ist keineswegs streng festgelegt und kann, sofern dies gerechtfertigt erscheint, auch verändert und verbessert werden. Die Gründe, warum den Runen in der folgenden Liste eben diese Götter, Polaritäten, Farben und Elemente zugeordnet sind, wurden bereits in den vorangegangenen Abschnitten dieses Buches erklärt.

RUNE	GOTTFORM	POLARITÄT	FARBE	ELEMENT
ᚠ	Frey,Freyja	weiblich	Feuerrot	Feuer/Erde
ᚢ	Thor	männlich	Rot	Erde
ᚦ	Thor	männlich	Rot	Feuer
ᚨ	Odin	männlich	Indigo	Luft
ᚱ	Thor	männlich	Rot	Luft
ᚲ	Heimdall, Freyja	weiblich	Rot/Orange	Feuer
ᚷ	Odin	neutral/beide	Blau/Gold	Luft
ᚹ	Odin	männlich	Gold	Erde
ᚺ	Hella, Holda	weiblich	Grau	Wasser (Hagel)
ᚾ	Skuld	weiblich	Schwarz	Feuer
ᛁ	Werdandi, Skadi			
	Rind, Eisriesen	weiblich	Weiß	Wasser (Eis)
ᛃ	Frey, Freyja			
	Balder, Höd	beide	Grün	Erde
ᛇ	Skadi, Uller, Odin	männlich	Grün	alle
ᛈ	Nerthus, Mimir, Frigg	weiblich	Silber	Wasser
ᛉ	Heimdall, Walküren	beide	Regenbogen	Luft
ᛊ	Balder	männlich	Gold	Luft
ᛏ	Tyr	männlich	Rot	Luft
ᛒ	Berta, Holda	weiblich	Grün	Erde
ᛖ	Frey, Freyja	beide	Grün	Erde
ᛗ	Heimdall	männlich	Blau	Luft
ᛚ	Nerthus	weiblich	Meergrün	Wasser
ᛜ	Frey, Freyja	beide	Grün	Wasser/Erde
ᛟ	Odin	männlich	Rot	Erde
ᛞ	Heimdall, Loki	männlich	Rot	Feuer/Luft

RUNE
ᚠ
ᚢ
ᚦ
ᚨ
ᚱ
ᚲ
ᚷ
ᚹ
ᚺ
ᚾ
ᛁ
ᛃ
ᛇ
ᛈ
ᛉ
ᛊ
ᛏ
ᛒ
ᛖ
ᛗ
ᛚ
ᛜ
ᛟ
ᛞ

5

GÖTTER-PROFILE

Was sind Götter?

Die nordische Tradition besitzt sehr charakteristische Merkmale und eine einzigartige magische Struktur mit eigenständigen Elementen und und einer eigenständigen Numerologie. Die nordischen Götter können nicht mit den Göttern anderer Pantheons, etwa den griechischen, gleichgesetzt werden. Es gibt zwar Ähnlichkeiten, doch keine exakten Entsprechungen. Wo es möglich ist, werde ich dennoch versuchen, die Eigenschaften der nordischen Götter mit jenen der griechischen Götter zu vergleichen.

Nehmen wir an, daß zu einem bestimmten Punkt in Raum und Zeit aus Energie Bewußtsein entstanden ist und die Schöpfung in Gang gesetzt wurde. Aus diesem Bewußtsein bildeten sich nach kosmischen Gesetzen bestimmte Unterscheidungen heraus. In irgendeinem Stadium dieser Entwicklung entstanden verschiedene Lebewesen wie Götter, Naturgeister, Menschen und möglicherweise auch andere, uns unbekannte Lebensformen. Sehen wir uns zuerst an, wie sich die Götter im allgemeinen aus ihrer jeweiligen Umgebung heraus entwickelt haben.

Alle natürlich gewachsenen Religionen sind aus dem Bewußtsein des Volkes heraus entstanden und kennen zwei ursprüngliche Prinzipien: einen Himmelsvater und eine Erdmutter. Aus diesen beiden Prinzipien entwickelten sich im Lauf der Zeit untergeordnete Persönlichkeiten, die mehr oder weniger eigenständige Wesen waren und auch als solche behandelt wurden. Auf diese Art entstand ein Pantheon, das von zwei grundlegenden Kräften der Natur ausging und

dessen Götter mit verschiedenen persönlichen Eigenschaften versehen wurden, die natürliche Phänomene wie Donner oder Regen symbolisierten. So nahmen die zwei ursprünglichen Kräfte, die anfänglich nichts als reine Energie waren, zunehmends persönlichere Züge und unterschiedliche Charaktere an.

Wie kommt dies? Nehmen wir für einen Moment an, daß diese Energien kosmische Kräfte sind, ohne jede Eigenschaften außer ihrer Existenz und Ausdehnung. Was verleiht diesen Energiestrukturen Form? Es ist das menschliche Bewußtsein, der menschliche Geist, der ihnen Form verleiht und in der Folge auch bestimmte Namen gibt. Größere Gruppen von Menschen derselben Herkunft, die dieselbe Umgebung teilen, werden auch gemeinsame Vorstellungen von Göttern und Dämonen, oder was immer sie zu personifizieren wünschen, entwickeln. Alle Lebensformen in der gesamten physischen Schöpfung sind Ausdehnungen dieser Energien, differenziert durch verschiedene Stufen des Bewußtseins. Götter sind höhere Formen dieser Energien, die durch den menschlichen Geist wirken und im Gegenzug selbst »vermenschlicht« werden, d.h. so betrachtet werden, als hätten sie eine menschliche Persönlichkeit, menschliche Launen und menschliche Fehler. Man stellt sich die Götter so vor, als würden sie wie Menschen aussehen und handeln.

Obwohl mächtiger als die Menschen, sind sie doch nicht notwendigerweise vollkommener als wir. Sie brauchen uns, so wie wir sie brauchen. Das Konzept der Vollkommenheit hat in einer organisch gewachsenen Religion keinen Platz. Da das menschliche Bewußtsein im Lauf der Zeit immer mehr von seiner Umwelt verstand, wurden auch seine Gottesvorstellungen immer komplexer, und die verschiedenen menschlichen Rassen entwickelten je nach ihren geographischen Verhältnissen unterschiedliche

Gottformen. Formen wohlgemerkt, nicht Wesen. Das Wesen der kosmischen Energie ist universal, doch ihre Interpretation ist von der jeweiligen Umgebung gefärbt, was nur natürlich ist. Das Konzept einer universalen männlichen Gottform hat unter unserem eigenen Volk und vielen anderen traditionsverbundenen Völkern auf der ganzen Erde eine Menge Schaden angerichtet.

Was wir daher »Götter« nennen, sind jene Kräfte, die uns geschaffen haben, und die im Gegenzug auch wir geschaffen haben. Das soll nicht heißen, daß die Götter nicht real oder nur Schöpfungen der menschlichen Vorstellungskraft wären. Genausogut könnte auch das Gegenteil der Fall sein. Wer imaginierte wen? Es handelt sich hierbei um eine wechselseitige Symbiose des Bewußtseins. Ich glaube fest daran, daß die Götter auf einer anderen Wirklichkeitsebene als der

unseren durchaus real sind, und daß sie die Intelligenz und die Macht besitzen, unabhängig vom menschlichen Bewußtsein Entscheidungen zu treffen — zumindest unabhängig vom persönlichen Einzelbewußtsein. Theoretisch wäre es möglich, daß sie mehr oder weniger die Ausführenden des Willens des kollektiven menschlichen Bewußtseins sind, die innerhalb der Grenzen ihrer besonderen Umgebung, die sie geformt hat, wirken. Meistens lenken die Götter den kollektiven Willen, führen aber auch die Entscheidungen aus, die dieser Wille getroffen hat. Dies ist ein wechselseitiger Prozeß. Obwohl sie möglicherweise Entscheidungen unabhängig vom menschlichen Willen treffen können, so sind sie doch mitunter nicht dazu fähig, Entscheidungen zu treffen, die den Interessen des kollektiven Willens der betreffenden Menschen entgegengesetzt sind. Dies gilt gleichermaßen für alle Götter

auf der ganzen Welt, auch für jene der monotheistischen Religionen. Es ist Unsinn, darauf zu bestehen, daß nur der eigene Gott existiert. Die Götter haben uns erschaffen und wir haben die Götter erschaffen, was in einem ewig fortdauernden Prozeß des Energieaustausches vor sich geht. Daraus können wir schließen, daß ein Gott aufhört zu existieren, wenn es kein Individuum mehr gibt, das an ihn glaubt. Wenn dies geschieht, dann kehrt die Energie, aus der der Gott bestand, wieder zu ihrer Quelle zurück, aus der sodann andere Gottformen gebildet werden können.

Diese Theorie bringt Licht in unser Verständnis vom Mythos der Ragnarök. Da die Götter real sind, sollten sie nicht als statische Stereotypen angesehen werden. Wenn sich das Bewußtsein eines bestimmten Volkes weiterentwickelt und zu einem tieferen Verständnis seiner Umwelt gelangt, dann wird sich auch gleichzeitig die entsprechende Gottform weiterentwickeln. Über längere Zeit hinweg werden in dieser Gottform Veränderungen auftreten, die die Veränderungen im Bewußtsein des Volkes widerspiegeln. Ein verbessertes Bild oder Gedankensystem wird auf den Gott projiziert und der Gott reagiert unmittelbar, indem auch er das Bewußtsein des Volkes erweitert. Es ist dies ein Prozeß gegenseitiger Unterstützung mit wechselseitigem Feedback, durch den sich die Götter in Symbiose mit ihren Völkern entwickeln. Ich will versuchen, dies anhand der Ursprünge und der Entwicklung des interessantesten und kompliziertesten Charakters der nordischen Götterwelt zu veranschaulichen, nämlich der des Gottes Odin.

Odin ist der höchste Gott im nordischen Pantheon. Es gibt viele Hinweise darauf, daß Odin ursprünglich ein untergeordneter Gott war, der sich seinen Weg auf der Stufenleiter erst hochgearbeitet hat. Wenn wir die Entwicklung von Odins Charakter untersuchen wollen, dann stoßen wir auf das Problem, daß dieser Gott, der unter den

verschiedensten Namen bekannt ist, in verschiedenen Ländern des Nordens auch die unterschiedlichsten Aspekte und Charakteristiken besitzt, sodaß manche der Ansicht sind, daß diese Namen tatsächlich unterschiedliche Götter bezeichnen. Der Großteil der Gelehrten und religiösen Denker stimmt jedoch darin überein, daß es sich hierbei um denselben Gott oder Archetypus handelt.

Mit den ältesten beginnend, sind seine Namen die folgenden:

Wodanaz im Urgermanischen, *Wodan* im Holländischen, *Woden i*m Englischen, *Odin* im Nordischen, *Wotan* im Deutschen.

Dies sind die wichtigsten Namen, unter denen unser Gott während der letzten zweitausend Jahre in den nordischen Ländern bekannt war. Der Name *Wodanaz* ist die älteste Form und stammt aus derselben Zeit wie die Gottesnamen *Thurisaz* und *Teiwaz,* die mit den Namen Thor und Tyr verwandt sind und im Futhark noch immer die Namen jener Runen sind, die mit diesen Göttern assoziiert werden. Es gibt fünf verschiedene Namen für Wodan (wie ich ihn gemäß der Tradition meines Heimatlandes in meinen eigenen Ritualen zu nennen pflege), und die Assoziationen zu manchen dieser Namen deuten auch sogleich einige seiner unterschiedlichen Aspekte an. Wenn jemand den Namen »Odin« erwähnt, dann taucht in meinem Bewußtsein sofort das Bild des Kriegsgottes der Wikinger auf. Wenn der Name »Wotan« fällt, dann ist die Reaktion meistens: »Oh ja - Wagners Ring!« Wie viele Menschen wissen, daß Wotan in Wirklichkeit derselbe Gott wie Odin ist und die Geschichte des Rings zum größten Teil der isländischen Wölsungen-Saga entlehnt wurde?

Der Einfachheit halber werde ich die Götter unter ihren skandinavischen Namen besprechen, da die meisten literarischen Quellen, die in diesem Buch zitiert werden,

skandinavischen Ursprungs sind. In manchen magischen Arbeiten kann es notwendig sein, diese Namen der Kraft sorgfältig zu

unterscheiden. Die Namen »Wotan«, »Wodan« und »Woden« unterscheiden sich zwar leicht in ihrem Wortlaut, doch niemals in ihrer Bedeutung. Beim Namen »Odin« hingegen ist dies anders. Obwohl er dieselbe Gottheit wie Wotan ist, so steht er doch für einen anderen Aspekt. Man könnte sagen, daß Odin Wotan bei schlechter Laune ist!

Auch wenn wir uns auf dieselbe Gottheit beziehen, wenn wir von Wotan oder Odin sprechen, so sollten wir uns doch ihrer unterschiedlichen Aspekte bewußt sein. Für den Ausgang einer magischen Arbeit kann es nämlich von entscheidender Bedeutung sein, daß wir uns dieser Unterschiede bewußt sind und auch während der Arbeit noch wissen, wer oder besser welcher Aspekt invoziert werden soll. Die unterschiedlichen Eigenschaften Odins entwickelten sich hauptsächlich während der Wikingerzeit. Meiner Ansicht nach gab es vor allem eine leichte Veränderung der entsprechenden Elemente, oder besser der Beziehung dieser Elemente zueinander.

Eines der ersten Dinge in jeder okkulten Tradition ist es, die entsprechenden Eigenschaften des Gottes, mit dem man zu arbeiten wünscht, zu untersuchen. Eines der Ziele davon ist, den Gott einer der vier Himmelsrichtungen zuzuordnen. Dies geht mit manchen Göttern leichter als mit anderen. Würde ich z.B. vorschlagen, Thor im Süden zu anzurufen, würde mir wahrscheinlich jeder Okkultist zustimmen. Was jedoch Odin betrifft, so ist das nicht so einfach. Er besitzt so viele Aspekte, daß es für eine magische Arbeit notwendig ist, sie auf jene Aspekte zu reduzieren, die man zu invozieren und

anzuwenden wünscht.

Wotan und Odin stehen beide vorwiegend mit dem Element Luft in Verbindung, doch hat Wotan eine stärkere Beziehung zum Element Wasser und auch eine gewisse Beziehung zum Element Erde. Am nordeuropäischen Festland ist Wotan seit alters her mit dem Wetter und der Ernte assoziiert worden. Es herrschte der Brauch, nach der Ernte das letzte Getreidebündel als Dank für die Ernte und als Futter für Sleipnir, Wotans Pferd, am Feld stehen zu lassen. Was Odin betrifft, so kam zusätzlich zum Element Luft eine starke Beziehung zum Element Feuer hinzu, die Odin wesentlich aggressiver erscheinen läßt als den älteren Wotan. Nach Luft steht bei Odin das Element Feuer an zweiter Stelle, während der Einfluß von Wasser und Erde so gering ist, daß er vernachlässigt werden kann. Ich habe über diese Entwicklung nachgedacht und versucht, das ihr zugrundeliegende Prinzip zu verstehen. Meine Auffassung ist die folgende:

Obwohl sie im wesentlichen dieselben bleiben, verändern sich die Götter im Lauf der Zeit. Wie die Menschen sind sie nicht vollkommen, sondern entwickeln sich, wie wir gesehen haben, gemeinsam mit ihren Verehrern weiter. Die Menschen, die Wotan während der letzten zweitausend Jahre verehrt haben, sind nicht dieselben wie die, die ihn heute verehren. Daher hat sich auch Wotan verändert. Götter wachsen und verändern sich entweder gemeinsam mit dem Bewußtsein der Menschen, oder sie veralten und sterben aus. So wissen wir zum Beispiel, daß die früheste Vorstellung von Wotan die eines Sturmriesen oder -dämons namens *Wode* war, was übersetzt soviel wie »Wut« bedeutet. Im Lauf der Zeit entwickelte er die komplexen und hochentwickelten Charakteristiken des intellektuellen Magiergottes Wotan/Odin, doch ist der wütende Sturm-Aspekt noch immer gegenwärtig und wurde nur von seinen ihm später

zugeschriebenen Eigenschaften überlagert.

Es gibt zwei grundlegende Formen der Religion: Monotheismus und Polytheismus. Der Paganismus oder das Heidentum ist polytheistisch. Aus dem Nahen Osten haben sich drei große Religionen entwickelt. Alle drei sind monotheistisch und zwei von ihnen zeichnen sich durch eine aus- gesprochen aggressive Haltung gegenüber anderen Konfessionen und dem gesamten andersdenkenden Rest der Welt aus. Warum, werden wir gleich sehen.

Nehmen wir an, daß sich zu einem bestimmten Punkt in der Evolution des Bewußtseins zwei Strömungen entwickelt haben, eine, die zur Differenzierung neigte, und eine andere, die der Differenzierung entgegenwirkte. Die letztere Strömung, die auf Vereinheitlichung und auf die Auflösung aller Unterschiede bei Göttern und Menschen abzielte, nahm während der letzten zweitausend Jahre stark zu - bis heute, wo wir wieder eine Renaissance der ersteren Strömung in einer Vielzahl von heidnischen Traditionen erleben. Es scheint, als sei das Endergebnis der Idee von »einem Gott für alle« die Beschränkung der kreativen Fähigkeiten des menschlichen Geistes.

Wozu jedoch brauchen wir überhaupt Götter? Das menschliche Bewußtsein ist nicht dazu fähig, mit der kosmischen Intelligenz direkt in Verbindung zu treten. Daher erfindet es vermittelnde Vorstellungen. Beobachten wir die menschliche Rasse und die Unterschiede zwischen Individuen und Gruppen, dann gelangen wir zur logischen Annahme, daß es für jede Person eine Gottheit gibt, mit der sie sich identifizieren kann und die ihr als Vorbild dient, auf das sie ihre höheren Bestrebungen und ihr höheres Selbst projizieren kann.

In einer monotheistischen Religion gibt es jedoch keine Vielfalt. Es gibt nur eine einzige mögliche Wahl: eine autoritäre männliche Figur, die ihren Anhängern eine Unzahl von Geboten und Verboten auferlegt und sie durch Drohungen und Versprechungen, die auf solch philosophisch unrealistischen Ideen wie einem absoluten Guten und einem absoluten Bösen beruhen, zu Gehorsam zwingt.

Es gibt ein okkultes Axiom, das besagt: »Alle Götter sind ein Gott, alle Göttinnen sind eine Göttin; es gibt nur einen (eine) Schöpfer(in).« Der Fehler des Monotheismus war es nicht so sehr, daß alle Götter auf ihr ursprüngliches, mehr oder weniger abstraktes Prinzip zurückgeführt wurden, sondern vielmehr der, daß dies auf eine unausgeglichene Art und Weise geschah.

Die historische Figur, die die Misere des Monotheismus einleitete, war ein ägyptischer Pharao der XVIII. Dynastie namens Echnaton oder Amenophis IV., der zu seiner Zeit mit einer korrupten Hierarchie von habgierigen Priestern konfrontiert war. In seiner Reaktion auf diese Hierarchie führte er auf mehr oder weniger gewaltsame und revolutionäre Art eine Religion mit nur einem Gott, Aton, ein. Durch diesen Akt wurde der ursprüngliche Fehler des Monotheismus begangen: Der weibliche Anteil der Gottheit fand keine Anerkennung mehr. Dieser neue Monotheismus war zur Gänze männlich orientiert. Wenn Echnaton einen Schritt weiter gegangen wäre und erkannt hätte, daß das, was er als einzige Gottheit verehrte, entweder von ausgeglichener Polarität oder aber von gänzlich neutraler Natur ohne jedes Konzept der Geschlechtlichkeit gewesen wäre, dann hätte eine Unmenge an Leid vermieden werden können. Aus diesem Konzept des Monotheismus entwickelten sich das Judentum, das Christentum und der Islam, wobei sich die beiden letzteren als Häresien von der jüdischen

Tradition abgespalten haben, die ursprünglich selbst, durch Moses, eine Weiterführung des Aton-Kultes war. Daraus läßt sich ersehen, daß Echnaton den Monotheismus begründet und damit den vielleicht verhängnisvollsten Fehler in der Geschichte des menschlichen Denkens begangen hatte - die Verdrängung des weiblichen Prinzips aus der Natur. Indem er dies tat, bewirkte er eine Spaltung zwischen der weiblichen und der männlichen Seite des Menschen. Alle von uns sind teils männlich und teils weiblich, und dies sind auch die Götter, sogar Odin und Thor. Echnaton selbst scheint in Hinblick auf seine weibliche Sexualität äußerst komplexbeladen gewesen zu sein. In der Geschichte begegnet er uns als der Ödipus der griechischen Mythologie wieder - und endet schließlich auf der Couch des Sigmund Freud!

Im Heidentum sind wir von diesem Unsinn verschont geblieben. Jeder unserer Götter ist so wie wir, eine Mischung aus Gut und Böse, wenngleich auch auf einer höheren Ebene, zumal Gut und Böse selbst relative Begriffe sind, die die herrschenden Normen einer bestimmten Gesellschaft zu einer bestimmten Zeit, oder in extremen Fällen auch eines einzigen Individuums, widerspiegeln.

Bevor wir die magischen Eigenschaften der einzelnen Gottformen besprechen und ihre Persönlichkeiten detailliert beschreiben, müssen wir eine klare Unterscheidung zwischen Asen, Wanen und den Riesen treffen. In der nordischen Mythologie verkörpern die Riesen, wie etwa die Eisriesen, die Bergriesen oder die Feuerriesen, rauhe Naturgewalten in ihrer ursprünglichen Form. Die Völker und Rassen, die vor den heutigen Einwohnern Nordeuropas diese Länder bewohnten, waren Primitive mit einer animistischen Weltanschauung. Alles, was sie nicht verstanden, wurde entweder verehrt oder gefürchtet und beschwichtigt. Es ist wahrscheinlich, daß die Riesen einst die Götter dieser Völker

waren, die mit dem Aufkommen neuer religiöser Konzepte, die das Prinzip der Erde und Fruchtbarkeit betrafen, zu den Riesen wurden, die sodann als bedrohliche Naturkräfte angesehen wurden. Die Götter, deren Kult sich daraufhin in den nordischen Ländern etablierte, waren die Wanen, die zum Hauptgegenstand der religiösen Verehrung wurden. Der Kult der Wanen muß um jene Zeit begonnen haben, in der die ersten Jäger und Sammler eine landwirtschaftliche Lebensweise annahmen. Daher sind die Wanen Götter des Wassers und der Erde. Die Asen hingegen sind Götter des Feuers und der Luft. Wahrscheinlich ist ihr Glaube zu einer späteren Zeit und in anderen Gebieten entstanden. Der Asen- Wanen-Krieg könnte die Volkserinnerung an einfallende Stämme sein, die vorwiegend Krieger waren. So unerfreulich der Krieg auch sein mag, so resultieren aus ihm doch meist technologische Entwicklungen. Es könnte sein, daß die Riesen die Götter der Steinzeit waren, die Wanen die Götter der Bronzezeit und die Asen die Götter der Eisenzeit.

Wir werden nun die Götter in ihrer magischen Bedeutung besprechen und untersuchen, für welche Zwecke bestimmte Götter angerufen werden können, sowie mit welchen Waffen oder Werkzeugen, Farben, Elementen, Tieren, Runen und Himmelsrichtungen sie in Verbindung stehen. Die Göttinnen werden gesondert im 6. Kapitel besprochen, das die weiblichen Mysterien behandelt.

Jedes Individuum, das einen Gott anruft, wird damit eine bestimmte Wirkung hervorrufen, doch wird diese Wirkung immer nur den jeweiligen Aspekten des Gottes entsprechen, der angerufen wurde. Jeder Gott projiziert nur zurück und verstärkt den ursprünglichen Einsatz, vorausgesetzt, daß das Ziel der Invokation mit dem Charakter dieses Gottes in Einklang steht (denn es wäre absurd, Mars für Frieden und

Venus für Krieg anzurufen). Beginnen wir also mit Odin:

Odin

Namen: Odin (nordisch), Woden (engl.), Wodan (holländ.), Wotan (deutsch)

Primäres Element: Luft

Sekundäres Element: Farben:

Wasser

Indigo, Dunkelblau, Färberwaid 3

Zahlen: Drei, Neun

Totemtiere: Pferd, Rabe, Wolf, Adler, Schlange

Persönliche Sigillen: Walknut, Tridiskil

Aspekte: Odin, Wili, We; Krieger, Schamane.Wanderer

Magische Gegenstände: Speer, Stab, Armreifen

Wird invoziert für:

Weisheit, magisches Wissen und Macht, List, Unsichtbarkeit, Krieg, Heilungen, Rache, Flüche

Zu verwendende Runen: Ansuz, Gebo, Wunjo, Eihwaz, Othila, Dagaz

Odin wird normalerweise im Norden angerufen, obwohl er für bestimmte Arbeiten auch in einer anderen Himmelsrichtung invoziert werden kann.

Die Ursprünge Odins sind relativ bescheiden. In seiner ältesten Manifestation taucht er in den Glaubensvorstellungen des germanischen Festlands als wütender Sturmriese namens Wode auf, dessen Funktion es war, die Seelen der Toten zu sammeln. Obwohl er sehr gefürchtet war, fand er in dieser Rolle keine weitverbreitete Verehrung. Dieser älteste Aspekt Odins überlebte in den Legenden von der Wilden Jagd. Während er ursprünglich ein Gott der Toten war, wurde er später mit Magie, Geheimnissen, Zauberei und den Runen in Verbindung gebracht. Es scheint so, als habe er Tyr in seiner Rolle als Himmelsvater verdrängt und einige seiner Aspekte übernommen. Tyr war ursprünglich der Gott des Krieges und Wotan der Gott all dessen, was wir heute als »okkult« bezeichnen. Selbst in der späteren Wikingerzeit wurde Odin noch immer mit den Toten assoziiert. Seine klassische Erscheinung ist, zumindest in meinem Heimatland Holland, die eines weisen alten Mannes, des archetypischen Magiers nach der Art von Tolkiens Gandalf. Erst später wurde er zunehmend mit Krieg und Schlachten assoziiert. Dies spiegelt die sozialen Veränderungen in der nordischen Gesellschaft wider. Könige und Häuptlinge nahmen Odin als ihren Schutzpatron an, auch wenn er ursprünglich ein Gott des Volkes war. Bis zum vorigen Jahrhundert gab es in der holländischen Provinz Gröningen zur Erntezeit den Brauch, daß zu Ehren des »alten Mannes«, wie er liebevoll genannt wurde, am Feld ein Getreidemann aufgestellt wurde. Nachdem Odin von der herrschenden Klasse vereinnahmt worden war, bekam er den Anstrich ihrer Verlogenheit und Bestechlichkeit, was sich in den verschiedensten mythologischen Erzählungen niedergeschlagen hat. Daher sein Ruf von Unehrlichkeit in späterer Zeit.

Sehen wir uns zwei Beispiele an, die Odin als eidbrüchig darstellen. In der Geschichte vom Bau der Mauern von

Asgard verspricht Odin einem wundersamen Baumeister die Sonne und den Mond, wenn es ihm gelingen sollte, die Mauern von Asgard binnen eines Jahres zu errichten. Als Odin jedoch erkennt, daß der Baumeister nahe daran ist, seinen Teil der Abmachung einzuhalten, überlistet er den Baumeister und hält sein ursprüngliches Versprechen nicht. Aus diesem Grund ist Odin oft als eidbrüchig angesehen worden, doch was dabei meist vergessen wird, ist die Tatsache, daß der Baumeister ein Riese war, der Odin glauben ließ, er sei ein normaler Mensch, der diese Aufgabe des Mauerbaus nicht erfüllen hätte können. Deshalb ist Odin zuerst betrogen worden, und es ist nur natürlich und recht, daß er sich rächte. Ähnlich in der Geschichte von König Vikar, in der Vikar mit Odin ein Abkommen schloß, daß Odin für günstigen Wind sorgen und dafür als Opfer einen Mann aus der Mannschaft Vikars erhalten sollte. Dreimal wurden die Lose gezogen und jedes Los wies zum

3 indigoblauer Farbstoff der alten Germanen (A.d.Ü.)

Mißfallen des Königs darauf hin, daß Vikar selbst das Opfer sein sollte. Vikar versuchte, sich aus seiner Lage zu winden, indem er den Strick durch einen Kalbsdarm, den Galgenbaum durch einen jungen Schößling und den Speer, den man in den alten Tagen dazu verwendete, die Erhängten schneller zu töten, durch ein Schilfrohr ersetzte. So versuchte er Odin durch ein vorgetäuschtes Opfer zu betrügen. Odin jedoch verwandelte das Schilfrohr in einen Speer, den Schößling in einen Baum und den Kalbsdarm in einen Strick, und kam so zu seinem Recht. Die meisten Geschichten, die Odin als unehrlichen Charakter darstellen, zeigen bei näherer Untersuchung einen völlig anderen Sachverhalt, nämlich den, daß seine Reaktion durchaus gerechtfertigt ist.

Das Element, das für gewöhnlich mit Odin assoziiert wird, ist die Luft, doch sind seine Charaktereigenschaften so reichhaltig und komplex, daß er für verschiedene Zwecke auch in unterschiedlichen Himmelsrichtungen invoziert werden kann. Im Osten kann er für Weisheit und Heilungen angerufen werden, im Süden für den siegreichen Ausgang einer Schlacht. Im Norden, seiner üblichen Himmelsrichtung, wird er für okkulte Macht, Zauberei, Rachezauber und Flüche angerufen. Seine wichtigste Waffe ist der Speer Gungnir, der niemals sein Ziel verfehlt und in dessen Schaft die Runen eingeschnitten sind, die das Gesetz aufrechterhalten. Die Runen selbst sind Odins magische Errungenschaft, genauso wie der Ring Draupnir, ein Frucht-barkeitssymbol, das sich alle neun Tage neunmal vervielfacht. Magische Tiere, die mit Odin in Verbindung stehen, sind sein Pferd Sleipnir, die Raben Hugin und Muninn, die Wölfe Geri und Freki, sowie Schlange und Adler. Im Mythos von der Entdeckung des Odroerir, des heiligen Mets, verwandelt sich Odin zuerst in eine Schlange und dann in einen Adler. Auf dieses Thema werden wir im Kapitel über die weiblichen Mysterien noch näher eingehen.

Odins magische Zahl ist die Neun, die in der nordischen Mythologie besonders heilig ist. Obwohl sie vorwiegend mit Odin in Verbindung steht, besitzt sie dennoch eine umfangreichere Bedeutung. Neun Tage und neun Nächte dauert Odins Initiation am Yggdrasil, die er in seiner Suche nach Wissen auf sich genommen hat. Diese Anzahl von Tagen deutet an, daß es sich hierbei um einen Geburtsvorgang handelt, da neun auch die Anzahl der Monate ist, die ein Kind während der Schwangerschaft im Mutterleib verbringt. Aus diesem Grund wird die Neun in anderen magischen Traditionen meist als lunare Zahl betrachtet, was durchaus gerechtfertigt ist, vor allem wenn man bedenkt, daß der Mond in der nordischen Überlieferung

als männlich betrachtet wird. Neun ist auch die Zahl der Mütter Heimdalls, der neun Meerjungfrauen, die die Töchter von Ägir und Ran sind. Obwohl der Vater Heimdalls in den schriftlichen Quellen nicht erwähnt wird, können wir doch mit Sicherheit annehmen, daß es sich hierbei um Odin handelt (was sonst würde die Wellen des Meeres bewegen, wenn nicht der Wind?). Manche Quellen berichten, daß es neun Walküren gibt, die die Töchter Odins sind. Die nordischen Quellen gehen nicht näher darauf ein, wer ihre Mutter ist, doch wenn wir uns die Werke von Richard Wagner ansehen, dann finden wir dort eine Göttin namens Erde, die mit Odins früherer Begleiterin Jörd gleichgesetzt werden kann und offenkundig Friggs ältere Schwester ist.

Fast ebenso heilig ist die Zahl Drei. Odin erscheint uns in dreifacher Form, als Odin, Wili und We. Diese dreifache Unterteilung steht für die drei Aspekte Odins: Krieger, Schamane und Wanderer. Dieses Prinzip kann durch die drei Runen Ansuz, Wunjo und Othila ausgedrückt werden, die drei Stufen der Einweihung repräsentieren. Die erste Stufe stellt Odin als erobernden Krieger dar, wie er in der Heimskringla-Saga beschrieben wird. Hinweise auf Odin als Krieger finden sich auch im *Gylfaginning* (oder »Gylfis Betörung«) genannten Abschnitt der Prosa-Edda (beide Werke stammen von Snorri Sturluson - ich selbst bevorzuge jedoch eher die Wöluspa als Hauptquelle meiner Informationen).

Untersuchen wir nun die Abfolge der Ereignisse, die zur Entwicklung Odins vom Krieger zum Schamanen führte. Nachdem die Ordnung im Universum hergestellt war, bricht mit dem Erscheinen Gullweigs der Asen-Wanen-Krieg aus. Odins Entscheidung, Gullweig zu verbrennen, hatte weit-reichende Konsequenzen, da Gullweig nur einen anderen Aspekt der Göttin verkörpert. Gullweig wird oft mit Freyja gleichgesetzt, die in den älteren germanischen Quellen mit Frigg identisch ist. Diese Handlung könnte als

patriarchalische Verdrängung des weiblichen Prinzips betrachtet werden.

Obwohl Gullweig einen negativen Aspekt der Göttin verkörpert, führte ihre dreimalige Verbrennung durch Odin zur Geburt der drei Nornen. Daraufhin beginnt eine unumkehrbare Abfolge der Ereignisse. Odin besitzt zu diesem Zeitpunkt noch nicht seine allwissenden und allsehenden Fähig- keiten. Diese erlangte er erst durch den Akt seiner Opferung am Yggdrasil, durch den er zum Schamanen wurde. Wie in den meisten schamanischen Traditionen empfing er eine Wunde, indem er

sein Auge am Brunnen Mimirs opferte. Zuerst erhielt er das Wissen um die Runen, indem er neun Tage am Baum Yggdrasil hing. Danach wurde er von Mimir unterrichtet, wie sie zu verwenden sind. Dies sind die neun Lieder der Kraft, die Odin von Bölthorn, Bestlas Vater, lernte. Bestla ist Odins Mutter, daher ist Bölthorn Odins Großvater mütterlicherseits. Es wird allgemein angenommen, daß Bölthorn kein anderer als Mimir ist. Odin tauschte ein Auge für das Wissen um Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Opferung Odins am Baum geht Odins Manifestation als Wilder Jäger und Führer der Toten voraus.

Es geschah am Baum, daß Odin den Tod überwand und so die Fähigkeit erlangte, sich in den Reichen des Lebens und des Todes gleichermaßen zu bewegen. Diese Abfolge der Ereignisse führt uns zu der Frage, welches Auge es war, das Odin opferte — das rechte oder das linke. Die Eddas erwähnen nirgendwo, welches seiner Augen Odin opferte. Einige moderne Autoren sind aus bestimmten Gründen der Auffassung, daß es das linke Auge war. Ich persönlich bin jedoch der Meinung, daß es das rechte war. Kann denn die

Auffassung, es wäre das linke Auge gewesen, durch moderne okkulte Lehren gestützt werden? Wer immer es war, der zuerst für das linke Auge plädierte, war möglicherweise durch christliches Gedankengut beeinflußt. Im christlichen Aberglauben ist die linke Seite böse und gehört dem Teufel an. Bis vor kurzem wurden am europäischen Festland linkshändige Kinder dazu gezwungen, mit der rechten Hand schreiben zu lernen. Vom modernen okkulten Standpunkt aus können wir verstehen, warum die linke Seite von den Christen als böse betrachtet wurde. Die linke Hemisphäre des Gehirns steuert die analytischen Fähigkeiten des Individuums, während die rechte Hemisphäre mit seinen intuitiven Fähigkeiten in Verbindung steht. Dabei gibt es jedoch eine Überkreuzung, da die rechte Hälfte des Körpers, wie das rechte Auge, die rechte Hand oder das rechte Bein, mit der linken Hemisphäre in Verbindung steht, während die linke Körperhälfte von der rechten Hemisphäre kontrolliert wird. Folgen wir diesem Gedankengang, dann erscheint es nur logisch, daß, wenn Odin ein Auge und die ihm entsprechenden Fähigkeiten zu opfern hatte (d.h. zwischen seiner analytischen und intuitiven Fähigkeit wählen mußte), er sein rechtes Auge opferte. Sein linkes Auge muß er behalten haben, da dieses mit seinen intuitiven Fähigkeiten in Verbindung steht, die sich als Folge daraus stärker entwickelt haben müssen.

An diesem Punkt wurde Odin zum verwundeten Heiler. Der einzig erhaltene Zauberspruch, in dem Wotan als Heiler erwähnt wird, ist der zweite Merseburger Zauberspruch. Dieser Spruch ist ein Heilungszauber, in dem Odin als Heiler, im besonderen von Tieren, dargestellt wird. Die dritte Stufe der Einweihung, die Odin durchlief, machte ihn zum Wanderer. Nachdem er alles Wissen erlangt hatte, erkannte er, daß er das *Orlög* nicht verändern konnte, und wies daher alle Macht zurück. Er wurde zum Wanderer und Lehrer, der, obwohl ihm selbst nicht bestimmt war, die Ragnarök zu über-

leben, das Überleben der anderen sichern konnte. So wurde Odin zum Psychopompos, mit dem einzigen Unterschied, daß er die Menschen nicht durch einen persönlichen Tod führt, sondern durch einen grundlegenden Wandel des Bewußtseins. Odins wichtigste Funktion in der modernen Zeit ist in erster Linie die des Magiers, der sein Volk in okkulten Dingen unterrichtet und es durch die Ragnarök geleitet. In anderen Worten ist er das antreibende und leitende Prinzip, das die Menschen zur nächsten Stufe der Evolution führt. Für die nordischen Völker ist er der höchste Initiator.

Bis jetzt haben wir Odin hinsichtlich der Mythen besprochen, wie sie uns aus isländischen Quellen bekannt sind, ungeachtet der Möglichkeit, daß sie auch durch ihre christlichen Schreiber verfälscht worden sein könnten, was besonders die Beschreibungen der Ragnarök betrifft. In der Geschichte von der letzten Schlacht können wir Parallelen zur alten heidnisch-griechischen Legende vom Kampf zwischen Göttern und Titanen finden, in dem die Titanen besiegt und unterworfen werden. In der griechischen Erzählung gibt es allerdings keinen Hinweis auf eine totale Zerstörung, die nur in der nordischen Mythologie erwähnt wird. Da sowohl die griechischen als auch die nordischen Mythen ihren Ursprung in der indogermanischen Mythologie haben, wäre es durchaus vorstellbar, daß die Beschreibung der völligen Zerstörung der Welt, wie sie in den isländischen Eddas aufgezeichnet ist, eine spätere Hinzufügung ist, die möglicherweise vom christlichen Mythos des Jüngsten Gerichts beeinflußt wurde. So könnte der Mythos von der Ragnarök ursprünglich eher der griechischen Version geglichen haben.

Nach dem Ragnarök-Mythos der Edda überlebt kaum ein Teilnehmer der letzten Schlacht. Njörd ist der einzige Gott, von dem berichtet wird, daß er zu den Wanen zurückkehrt, und wir können annehmen, daß auch die Göttinnen

überleben. In der Ragnarök treten die Götter zum Einzelkampf mit ihren jeweiligen Feinden an. Thors Gegner ist Jörmungand, der *Midgardsorm* oder die »Midgardschlange«. Sie sind einander bereits einmal gegenübergestanden, als Thor auf Fischfang war.

113

Bei dieser Gelegenheit fing Thor den Midgardsorm und schlug ihm mit einem mächtigen Schlag seines Hammers auf den Kopf. Kein Wunder, daß der Midgardsorm, als er während der Ragnarök losgelassen wird, sofort Thor aufsucht. Auf ähnliche Weise stehen sich Heimdall und Loki mehrmals als eingeschworene Feinde gegenüber, etwa als sie um den Besitz von Freyjas Halskette Brisingamen kämpfen. Freys Gegner ist Surt, der im Besitz von Freys Schwert ist - das einzige Schwert, das den Riesen widerstehen kann und das Frey als Hochzeitsgeschenk Gerds Vater überlassen hat, der ein Verwandter von Surt ist. Dem Mythos nach kämpft Odin mit dem Fenriswolf und wird von ihm ver- schlungen. Odin ist jedoch nicht der Hauptfeind des Fenris. Dies ist vielmehr Tyr, da Tyr es war, der das Vertrauen des Wolfs mißbrauchte, als dieser von den Göttern gefesselt wurde. Wenn der Wolf in der Ragnarök losgelassen wird, wäre es dann nicht logisch, daß er als seinen Hauptfeind Tyr aufsucht? Nach der Schilderung des Ragnarök- Mythos kämpft Tyr allerdings gegen einen Hund namens Garm. Dies ist insofern unlogisch, als Garm der Wachhund von Gnipahellir ist und zur Warnung laut bellt, als sich Fenris aus seinen Fesseln befreit. Garm steht daher im Dienste der Asen und hat keinen Grund, jemanden von ihnen anzugreifen. Ich glaube, daß im ursprünglichen Mythos Tyr der Gegner des Fenriswolfes ist und in der letzten Schlacht stirbt, während Odin, der den Tod bereits bei seiner Prüfung am Yggdrasil überwunden hat, kein zweites Mal sterben kann, da er selbst der Führer der Toten ist.

Tyr

Namen: Tyr (nordisch), Tiw (englisch), Zio (holländisch), Ziu (deutsch)

Primäres Element: Feuer

Sekundäres Element: Luft

Farben: Purpur, Dunkelrot

Zahl: Eins

Persönliche Sigil: Teiwaz-Rune

Magische Gegenstände: Schild, Helm, Schwert

Wird invoziert für: Schiedssprüche, Schlachten, Gerechtigkeit, Eide

Zu verwendende Runen: Teiwaz, Raido, Dagaz, Sowulo, Mannaz

Die Himmelsrichtung, in der Tyr angerufen wird, ist der Osten. Tyrs Existenz geht bis zu den frühesten Anfängen indogermanischer Geschichte zurück. Der älteste Name, unter dem er in der urgermanischen Periode bekannt war, ist *Teiwaz.* Es gibt zwei weitere Gottesnamen, die auf diese Zeit zurückgehen, *Wodanaz* und *Thurisaz.* All diese Namen enden mit der Silbe *-az,* und wir können annehmen, daß diese Silbe eine ältere Form von *ass,* angelsächsisch *oss,* ist, das »Gott« oder »Gottheit« bedeutet. Wenden wir diese Information auf andere Gottesnamen an, dann stoßen wir zuerst auf den Namen *Wodanaz. Wuot* ist die älteste Form, die »Wut« oder »wütender Sturm« bedeutet. Daher bedeutet *Wodanaz*

wörtlich »wütender Sturmgott«. Thurs bedeutet Riese, was im Isländischen bis heute erhalten geblieben ist. Da die Silbe *-az* Gott bedeutet, heißt Thurisaz wörtlich »Riesengott«, ein passende Beschreibung für Thor. *Tei* oder *Ziu* stammt von der älteren Form *djevs* ab, die »Himmel« oder »Licht« bedeutet. Teiwaz bedeutet also »Himmelsgott«. Daher auch die Assoziation mit solarer Kraft und dem Licht des Tages.

Tyr war der ursprüngliche Allvater oder Himmelsgott. Von den Ostsachsen wurde er *Saxnot* genannt und war der Vorfahre der Könige von Essex. Die als Eisenhut bekannte Pflanze wurde früher »Tyrs Helm« genannt. Tyrs Himmelsrichtung ist der Osten und seine ihm zugeordnete Rune ist Teiwaz. Tyr wird für Gerechtigkeit, Kampfhandlungen, gerichtliche Auseinandersetzungen sowie Recht und Ordnung invoziert.

Beim Ablegen von Eiden wird Tyr ebenfalls beschworen. Im Krieg wird Tyr für Tapferkeit, Mut und den siegreichen Ausgang einer Schlacht angerufen. In der modernen magischen Praxis wird Tyr vor allem für Gerichtsverhandlungen und rechtliche Streitigkeiten invoziert. In der isländischen Überlieferung tritt Tyr allein und ohne Begleiterin auf. Es gibt jedoch einen vagen Hinweis auf Angrboda in einem der Gedichte der Edda, dem *Lokasenna* (»Lokis Zankreden«), in dem Loki sagt: »Schweig doch Tyr! Es geschah deinem Weib, daß sie mir einen Sohn gebar.« Der Sohn, von dem hier

die Rede ist, ist vermutlich Fenris. In der älteren germanischen Überlieferung wird allerdings eine Göttin namens Zisa als seine Begleiterin genannt.

Interessanterweise gibt es einige Hinweise darauf, daß das

Konzept von Tyr ursprünglich zweigeschlechtlich war, da er wie viele germanische Götter ein weibliches Ebenbild hatte. Tyrs Ebenbild wurde Zisa genannt. Tyr selbst wurde in diesem Zusammenhang Zio genannt. Wir finden dieses Konzept der Zwillingsgottheiten auch in Gottheiten wie Frey und Freyja oder Njörd und Nerthus wieder. Die Mythologie macht nicht immer klare Angaben über die genaue Natur dieser Beziehungen. Manchmal werden diese Paare als Zwillinge dargestellt, manchmal auch als Mann und Frau.

Tyr war für die frühen Sachsen ebenso wichtig wie Odin für die nordischen Völker. Die Römer setzten Tiw mit Mars gleich, doch ist dies nicht ganz richtig. Während Mars ein Gott der Krieger ist, ist Tyr ein Gott der Richter und der Rechtsgelehrten. Der Name Tiw ist mit dem Namen Zeus verwandt und diese Götter gleichen einander auch insofern, als sie beide die Oberhäupter ihrer jeweiligen Pantheons waren. Tyr ist der erste und oberste Gesetzesgeber, der Begründer von Recht und Ordnung, und nur in diesem Zusammenhang agiert er auch als Kriegsgott, nämlich dann, wenn Recht und Ordnung gefährdet sind. Dennoch ist er kein blindwütiger Schlächter.

In späterer Zeit haben die nordischen Völker ihre Götter mit wesentlich unmenschlicheren Eigenschaften versehen als sie ursprünglich besessen hatten. Ein gutes Beispiel dafür ist die Veränderung des magischen Wald-und Landgottes Wotan zum blutrünstigen Kriegsgott der Wikinger, Odin. Wir können annehmen, daß Tyr ähnliche Veränderungen durchgemacht hat.

Tyrs edler Charakter läßt sich aus der Erzählung erkennen, in der er, verlassen von allen Asen, den Mut besaß, als Zeichen des Vertrauens seine Hand in das Maul des Fenriswolfs zu legen. Hier sehen wir Tyr als Patron des Gesetzes, der Ehrenhaftigkeit, der Wahrheit und der Gerechtigkeit, der als

erster einen Meineid schwört, indem er den Wolf glauben läßt, daß er freigelassen wird. Den Preis, den Tyr dafür bezahlt, ist der Verlust seiner rechten Hand. Paradoxerweise ist es gerade der Gott der Wahrheit, der in die Lage versetzt wird, einen falschen Eid abzulegen, und dafür seine Hand opfert. Odin nahm den Verlust eines Auges in Kauf und opferte sich selbst am Yggdrasil, doch während Odin dies auf etwas eigennützige Art tat, um Wissen und Macht zu erlangen, ist Tyrs Opfer zur Gänze altruistisch. Dennoch ist er der erste Eidesbrecher.

Tyr ist ein solarer Gott. Für die Mehrheit der germanischen Völker war Tyr der ursprüngliche Allvater. Von Tacitus wird er als Tiusco erwähnt, der aus der Erdmutter Nerthus geboren wurde, die in späterem Zusammenhang als seine Begleiterin dargestellt wird. Möglicherweise ist sie mit Zisa identisch, was auch ein lokaler Name sein könnte. Die Legende berichtet weiters, daß Tiusco einen Sohn hatte, der Mannaz hieß. Dieser wiederum hatte drei Söhne: Ingwio, Irmio und Istwio. Diese drei gaben den germanischen Stämmen, aus denen alle anderen Stämme hervorgegangen sind, ihre Namen. In Friesland gab es einen lokalen Gott, der als Forseti bekannt war und auch in den Eddas erwähnt wird. Er lehrte den Friesen das Gesetz und gab ihnen Regeln, nach denen sie sich selbst regieren konnten. Das erste germanische Gesetzbuch war das Asegabuch. Ich glaube, daß dieser Gott eine andere Form von Tiw ist. Die Wikinger kannten ihn ebenfalls und machten ihn zum Sohn von Balder.

Die erste Rune des letzten Aett ist die Teiwaz-Rune. Unmittelbar auf diese Rune folgt die Berkana-Rune, die mit der Göttin Berchta assoziiert wird. Gemeinsam können diese beiden als Himmelsvater und Erdmutter betrachtet werden. Die nächsten beiden Runen sind Ehwaz und Mannaz, die »Pferd« und »Mensch« bedeuten. Daraus können wir schließen, daß Tyr und Berkana die gemeinsamen Erzeuger

der Tiere und der Menschen sind.

Tyr steht auch in direkter Beziehung zum Himmel und wird mit verschiedenen Sternen in Verbindung gebracht. Der Name für Sirius war im alten Persien *Tir.* Das Wort *Tir* bedeutet im Persischen auch »Pfeil« und wenn wir uns die Teiwaz-Rune ansehen, dann können wir feststellen, daß sie einem Pfeil gleicht. Normalerweise wird Tyr mit einem Schwert dargestellt, doch seit wann sind Schwerter im Norden bekannt? Pfeil und Bogen wurden verwendet, bevor es Schwerter gab. Daher könnte die älteste Waffe von Tyr auch ein Pfeil gewesen sein.

Im angelsächsischen Runengedicht erfahren wir über Tyr:

Tyr ist ein Himmelszeichen,

das den Prinzen Treue hält.

Über dem Dunkel der Nacht stets auf seiner Bahn

Läßt es uns niemals in die Irre gehen.

Dieser Vers bezieht sich auf den Polarstern, der von den nordischen Völkern zur Navigation verwendet wurde. Metaphorisch können wir diesen Vers auch so interpretieren, daß Tyr der »Stern« ist, der uns leitet, oder, wenn die Teiwaz-Rune in einer Befragung auftaucht, der eingeschlagene Weg beibehalten werden sollte.

Thor

Namen: Thor (nordisch), Thunor (engl.), Donar (holländ.), Donner (deutsch)

Primäres Element: Feuer

Sekundäres Element: Erde

Farbe: Rot

Zahl: Vier

Totemtiere: Ziege, Stier

Persönliche Sigillen: Swastika, Sonnenrad, Schildknoten

Magische Gegenstände Hammer, Gürtel, Handschuhe, Streitwagen, Donnerkeile, Schwurring

Wird invoziert für: Stärke, Verteidigung, landwirtschaftliche Fruchtbarkeit, gutes Wetter

Zu verwendende Runen: Uruz, Thurisaz, Raido, Sowulo

Die Himmelsrichtung, in der Thor invoziert wird, ist der Süden. Im besonderen wird er beim Ablegen von Eiden angerufen. Seine Begleiterinnen sind Jarnsaxa und Sif.

Auf den ersten Blick scheint Thor Mars zu entsprechen, oder, wie Aleister Crowley in seinem Werk *777* angibt, Ares und Hades. Crowleys Zuordnung zu Hades ist vollkommen falsch, da, wenn irgendeine nordische Gottheit Hades entspräche, dies entweder Odin oder Hella, die Tochter Lokis, wäre. Eher verständlich ist, daß Crowley einen Zusammenhang zwischen Thor und Ares oder Mars sieht, da alle drei das Element Feuer gemeinsam haben. Dennoch gibt es einige unübersehbare Unter- schiede. So entspricht etwa der Planet Mars, der mit Ares gleichgesetzt wird, keineswegs dem Gott Thor, da Thor ein Sohn der Erdgöttin Jörd ist und den Titel

»Sohn der Erde« trägt. Deshalb steht Thor mit dem Wachstum der Pflanzen in Verbindung und ist der Schutzpatron all derer, die das Land bebauen, der Bauern und der Landarbeiter. Daher ist Thors Planet die Erde. Seinem Wesen nach ist Thor ein Fruchtbarkeitsgott. Sein Hammer symbolisiert die männliche Kraft, die die Erde befruchtet und Leben erzeugt.

Es gibt einen weiteren Punkt, in dem sich Thor und Ares stark voneinander unterscheiden: Ares ist ein erobernder und angreifender Gott, der archetypische Krieger. Obwohl auch Thor ein harter Kämpfer ist, so ist er doch der Verteidiger von Asgard und Midgard, also kein Aggressor. Im Grunde friedliebend und nur zur Verteidigung handelnd, ist Thor ein großer, freundlicher und warmherziger Charakter, von dem bekannt ist, daß er seine Fassung nur verliert, wenn jene, die er liebt, bedroht werden. Thor ist ein Freund der Menschen.

In der Literatur wird Thor meist als einfältiger Charakter beschrieben, was etwas irreführend ist. Einer der Mythen von Thor enthält, wenn er von einem modernen okkulten Standpunkt aus betrachtet wird, ein tiefgreifendes Mysterium. Es ist dies der bekannte Mythos vom Verlust des Hammers von Thor. Diese Erzählung ist ein Teil des Thrymlieds der Edda. Thor erwachte einst und stellte fest, daß sein Hammer verschwunden war. Er war von Thrym, dem Riesen, gestohlen wurden, der ihn versteckt hielt und nur unter der Bedingung zurückgeben wollte, daß er dafür Freyja zur Braut erhielt. Heimdali entwarf einen Plan, durch den Thor seinen Hammer wiedererlangen sollte: Thor mußte sich in Freyjas Gewänder kleiden und ihren Schleier verwenden, um sein Gesicht und seinen Bart zu verhüllen. So reiste Thor, begleitet von Loki, ins Land der Riesen und hatte dabei die Gelegenheit, Thrym zu töten und seinen Hammer zurückzubekommen.

Was bedeutet dieser Mythos? Thor verkörpert unter den Göttern den männlichsten Krieger und typischen Soldaten, während Tyr eher mit einem General und Odin mit einem Staatsmann verglichen werden kann. Thor ist auch der Gott der Fruchtbarkeit und des Wachstums, eine Eigenschaft, die er mit Frey gemein hat. Thors Hammer repräsentiert, wie im Abschnitt zu Thurisaz bereits erwähnt

wurde, seine Männlichkeit. Dies ist das Attribut, das ihm vom Riesen gestohlen wurde. Auch die Thurisaz-Rune steht mit den Riesen in Verbindung. Man könnte sagen, daß dieser besondere Riese, Thrym, Thors Schatten repräsentiert. Der einzig mögliche Weg für Thor, seinen Hammer wiederzuerlangen, ist der, sich selbst als Frau zu verkleiden, und nicht als irgendeine Frau, sondern als Freyja, die Göttin der Liebe selbst. In Jungschen Begriffen hieße dies, daß Thor seine weibliche Seite oder seine Anima integrieren muß, um seine Fruchtbarkeit wiederzuerlangen.

Es gibt auch einen sozialen Unterschied zwischen Odin und Thor. Odin wurde im Zeitalter der Wikinger als Gott der Herrschenden betrachtet. Thor hingegen war der Schutzpatron der Arbeiter, der Freigelassenen und der Sklaven. Von den Sozialisten wurde sein Hammer als Symbol der Arbeiterschaft verwendet. Thors Gemahlin ist Sif, die nordische Getreidegöttin. Ihr goldenes Haar ist das Symbol des Getreides zur Erntezeit. Eines ihrer Attribute könnte daher die Sichel sein. Es ist Thor, zu dem die Sklaven nach ihrem Tod gelangen, da er der Beschützer der hart arbeitenden, gewöhnlichen Menschen ist. Seine Funktion ist es, die Unterdrückten zu beschützen. Sogar die Sklaven standen unter dem Schutz von Thor. Kein Wunder, daß Thor der beliebteste der nordischen Götter war und sein Kult wesentlich größere Verbreitung fand als der von Odin. Thor

sorgt für das Land und für die Leute. Umweltschützer täten gut daran, in ihrem Kampf gegen die Ausbeutung und Verschmutzung der Erde die Hilfe Thors anzurufen.

Frey

Namen:

Frey (nordisch), Froh (dt), Frodi (dänisch), Fricco (schwed.), Frea (engl.)

Primäres Element: Erde

Sekundäre Elemente: Wasser, Luft

Farbe: Rostbraun

Totemtiere: Eber, Pferd, Honigbiene

Aspekte: Der Gehörnte Gott

Magische Gegenstände: Schwert, Geweih, das Schiff Skidbladnir

Wird invoziert für: Friede und Wohlstand, Befreiung aus Fesseln

Zu verwendende Runen: Fehu, Jera, Ehwaz, Inguz, Ansuz

Frey ist der Herrscher von Alfheim, der Welt der Lichtelfen, die für das Wachstum der Vegetation verantwortlich sind. Sein wichtigstes Merkmal ist ein großer erigierter Penis. Frey ist das nordische Äquivalent des »gehörnten Gottes«, des Patrons der Fruchtbarkeit. Er wird um Frieden und Wohlstand angerufen. Seine Himmelsrichtung ist der Westen. Die Ansuz-Rune wurde ebenfalls unter die Runen Freys

aufgenommen, da sie traditionell dazu verwendet wird, sich aus Fesseln zu befreien, und Frey jener Gott ist, der zur Befreiung aus Fesseln angerufen wird. Frey wird im Westen invoziert, normalerweise gemeinsam mit seiner Zwillingsschwester Freyja. Frey ist der Gott des Sommers und des Sonnenscheins und er ist der edelste aller tapferen Götter. Sein Schwert ist der einzige Schutz gegen Surt, der als Feuerdämon beschrieben wird. Surt ist ein Verwandter von Loki, er ist schwarz und kommt aus dem Süden. Freys Schwert ist ein magisches Flammenschwert, das selbständig kämpfen kann. Frey überläßt es als Mitgift dem Vater von Gerd, durch den es in den Besitz von Surt gelangt, der es während der Ragnarök mit sich führt und die neun Welten zerstört. Dieses Schwert, das Frey seinem Feind überläßt, könnte seine Fruchtbarkeit symbolisieren. In der Ragnarök kämpft Frey mit seinem Geweih gegen Surt. Von allen nordischen Göttern kann Frey am ehesten mit den Göttern Pan und Cernunnos verglichen werden, die in der Tradition des Wicca verehrt werden.

Njörd

Name:

Njörd

Element: Wasser

Farben: Blau, Grau, Grün

Magischer Gegenstand: Axt

Wird invoziert für: Wohlstand

Zu verwendende Runen: Fehu, Laguz

Njörd wird im Westen angerufen. Da er der Gott des Meeres ist, ist sein Element das Wasser. Seine Farben sind die Farben der See. Njörd wird auch mit Nerthus gleichgesetzt, von der es heißt, daß sie entweder seine Frau oder seine Schwester ist. Njörd ist einer der Wanen und der Vater von Frey und Freyja. Er ist der Schutzpatron des Meeres und die Fischer riefen ihn um reichen Fang an. Njörd ist weiters der Gott aller Reichtumsgaben. Njörds esoterischer Titel ist »unschuldiger Herrscher der Menschheit«. Eine seiner Funktionen ist es, Menschen miteinander zu versöhnen. Dennoch waren im Asen-Wanen-Krieg die Wanen siegreich, und es war Njörd, der seine Axt in das Tor von Asgard schlug. Daher ist Njörds Waffe die Axt.

Heimdall

Namen: Heimdall, Rig (Edda)

Primäres Element: Wasser

Sekundäres Element: Feuer

Farbe: Strahlendes Weiß

Totemtiere: Widder, Robbe

Magischer Gegenstand: Horn

Wird invoziert für: Schutz, das Lehren der Runen

Zu verwendende Runen: Kenaz, Mannaz, Dagaz

Heimdall gehört meiner Meinung nach zu den Göttern der Wanen, da er mit Freyja und folglich auch mit Njörd in

Verbindung steht. Sein Titel ist »der leuchtende Ase«. Heimdalls magischer Gegenstand ist das Horn Gjallarhorn, von dem gesagt wird, daß es Heimdall zum Anbruch der Ragnarök bläst, um die Asen und die Einherjer zur Schlacht zu rufen. Heimdall besitzt ein äußerst scharfes Gehör, da er das Gras und sogar die Wolle am Rücken der Schafe wachsen hören kann. Die Mythen berichten, daß Heimdalls Horn unter dem Baum Yggdrasil verborgen liegt. Ich frage mich jedoch, ob es nicht vielleicht gar Heimdalls Gehörsinn ist, der unter Yggdrasil verborgen liegt, da dies mit den Opfern zweier anderer Götter, Odin und Tyr, in Einklang stehen würde. Ich bin der Ansicht, daß Heimdall ebenfalls einen Akt des Opfers begangen hat, bei dem er ein Ohr verlor, ähnlich wie Odin ein Auge und Tyr eine Hand verloren haben. Der betreffende Mythos scheint jedoch verlorengegangen zu sein. Diese Theorie würde erklären, wie Heimdall zu seinem scharfen Gehör kam, genauso wie Odin allsehend wurde, nachdem er ein Auge geopfert hatte. Heimdalls Aufgabe ist es, zwischen Asgard und Midgard zu vermitteln. Er kann um Schutz und um Hilfe beim Lehren der Runen angerufen werden. Heimdall ist der Wächter der Regenbogenbrücke. Die Rune Kenaz wird verwendet, um Heimdall zur Erlangung von Wissen anzurufen. Als leuchtender Ase wird Heimdall invoziert, um Verborgenes, etwa versteckte Motive, ans Licht zu bringen. Mannaz kann verwendet werden, um Heimdall in seiner Eigenschaft als Lehrer anzurufen, da Heimdall den Menschen die Runen lehrte. Dagaz ist die geeignete Rune, wenn eine Reise zum Reich von Asgard unternommen werden soll, da sie das Reisen zwischen den Welten erleichtert. Heimdall, der als solarer Gott besonders mit der Morgendämmerung assoziiert wird, wird im Osten angerufen.

Uller

Namen:

Uller (nordisch), Wulder (englisch)

Element: Schnee

Aspekt: Aurora Borealis

Magische Gegenstände: Bogen, Ehrenzweige *(Wuldortanas),* Schwurring

Wird invoziert für: Jagd, Duelle, Eide

Zu verwendende Runen: Eihwaz, Wunjo

Über diesen alten Gott ist wenig bekannt, doch genießt er unter den Anhängern der Asatru- Religion einiges Ansehen, sodaß ich ihn an dieser Stelle ebenfalls beschreiben will. Uller ist der Stiefsohn des Thor, der aus einer früheren Verbindung zwischen Sif und Orwandil, einem Sternenhelden, hervorgegangen ist. Deshalb muß Uller zu den Wanen gezählt werden. Wie Orwandil ist Uller wesentlich älter als die Asen, möglicherweise sogar älter als die Wanen. In Norwegen, wo eine Anzahl von Orten nach ihm benannt ist, wurde er als archaischer Totengott verehrt. Ullers Name

bedeutet »der Strahlende« und in Skandinavien wird er mit der Aurora Borealis4 in Verbindung

gebracht. Es scheint, als wäre Uller in der Geschichte zeitweilig für ebenso bedeutend wie Odin gehalten worden, und man nahm an, daß er während der Winterzeit der Herrscher von Asgard war. Uller ist der Gott des Winters, der sich auf Schneeschuhen fortbewegt. Seine Waffe ist der Bogen. Seine Begleiterin ist Skadi, deren Name »Schatten« bedeutet und die in manchen Gebieten ebenfalls eine

archaische Todesgöttin war. Manche Autoren sind der Ansicht, daß Uller ein weibliches Ebenbild namens Ullin besaß, die seine Zwillingsschwester war. Ullin scheint das skandinavische Äquivalent von Holda zu sein, der Göttin des Schnees. Dies steht mit dem allgemeinen Konzept der Zwillingsgottheiten in Einklang, das in der gesamten nordischen Mythologie gefunden werden kann. Uller wird im Norden angerufen. Seine Rune ist in erster Linie Eihwaz und in zweiter Linie Wunjo, die beide verwendet werden können, um seine Gunst zu erlangen. Die beste Kombination, um Uller zu invozieren, ist eine Bindrune aus diesen beiden Runen. Uller wurde für Duelle beschworen und beim Ablegen von Eiden als Zeuge angerufen. Daher lag am Altar von Uller ein Schwurring. Die Angelsachsen nannten ihn Wuldor, was »Ehre« bedeutet.

Loki

Namen: Loki (nordisch), Loge (deutsch)

Element: Zerstörerisches Feuer

Farbe: Rot

Totemtiere: Lachs, Robbe

Wird angerufen für: Betrug, Zerstörung

Zu verwendende Rune: Dagaz

Loki ist eine der geheimnisvollsten Figuren unter den Göttern. Er scheint sehr alt zu sein, da seine Ursprünge bis vor die Zeit der Asen und Wanen zurückreichen. Er könnte sogar bis auf die Steinzeit als ursprünglicher Feuergott zurückgehen. Wenn dies der Fall ist, dann gehörte der ursprünglich wohltätige Loki zur Rasse der Riesen. Diese Idee

ist im nordischen Mythos erhalten geblieben, demzufolge Lokis Eltern, die Laufey und Farbauti hießen, beide Riesen waren. Loki wurde in späterer Zeit mit wesentlich unheilvolleren Eigenschaften versehen, was mit den meisten Riesen geschah, die einst die älteren Gottheiten waren. Loki scheint mit zwei weiteren elementaren Riesen oder Göttern verwandt zu sein, nämlich mit Kari, dessen Element die Luft ist, und mit Hler, der mit Ägir identisch ist, jenem Riesen, der mit seiner Frau Ran die See beherrscht. Das Element, das mit Hler in Verbindung steht, ist das Wasser. All diese Figuren gehen auf die ältesten nordischen Überlieferungen zurück. Loki werden viele üble Eigenschaften zugeschrieben. Obwohl er ein Betrüger

4 dem Nordlicht (A.d.Ü.)

und ein Anstifter ist, halte ich seine üblen Eigenschaften dennoch für eine christliche Verfälschung. Als die Christen Balder in das nordische Äquivalent eines »leidenden Christus« zu verwandeln suchten und Odin mit den Eigenschaften von Jehova versahen, brauchten sie auch einen Teufel. So wurde der vielgeschmähte Loki in diese Rolle verbannt.

Durch aufmerksames Studium der Mythen können auch positive Züge in Lokis Charakter gefunden werden. So brachte er etwa von seinen Abenteuern bei den Schwarzelfen den Hammer des Thor, Odins Speer und Freys magisches Schiff als Geschenke mit. Dies zeigt, daß seine Handlungen durchaus lobenswert sind, da er die Geschenke nicht für sich behielt, sondern den Asen gab. Deshalb ist er nicht verhaftet, sondern agiert als Katalysator, der einen Wechsel herbeiführen kann, ohne selbst beeinflußt zu werden. Dennoch empfehle ich nicht, Loki zu invozieren.

Gleichwohl, ähnliche Warnungen sind auch hinsichtlich der Invokation Odins ausgesprochen worden, was mich noch nie abgeschreckt hat.

Loki ist der Vater von drei Ungeheuern: Fenris, Jörmungand und Hella. Hella scheint eine verfälschte Form der Holda zu sein. Loki ist aber auch ein Elternteil von Sleipnir, der Stute Odins. Sleipnir ist das einzige Pferd, das sich in allen neun Welten bewegen kann. Als Loki Sleipnir zur Welt brachte, tat er dies in Gestalt einer Stute und erfüllte so die Rolle der Mutter. Sein anderer Nachwuchs entstammt der Vereinigung mit Angrboda, einer Riesin, wobei er wieder die männliche Rolle einnahm. Daher besitzt Loki die Fähigkeit, seine Gestalt wie auch sein Geschlecht zu wechseln. In seiner späteren, bösartigen Form ist Loki der Anstifter zu Balders Tod und löst dadurch die Ragnarök aus. Noch einmal, es ist möglich, daß die unheilvolle nordische Version der Ragnarök mit ihrer Schilderung der totalen Zerstörung eine relativ späte Entwicklung ist, und daß die ursprüngliche Version möglicherweise nur damit endete, daß die Riesen bezwungen wurden. Dies war es auch, was mit Loki geschah: Er wurde gefangen, an einen Felsen gekettet, und eine Schlange spritze ihm fortwährend Gift in seine Augen.

Lokis Element ist das Feuer in seinem unkontrollierten Zustand. Seine Farbe ist leuchtendes Rot. In modernen Begriffen repräsentiert Loki nukleare Energie. In psychologischer Terminologie ist Loki der unbewältigte destruktive Aspekt in der menschlichen Natur. Es heißt von Loki, daß er mit Odin Blutsbruderschaft geschlossen hat, und wir können Loki als den »Schatten« Odins betrachten. Beide werden für betrügerische Charaktere gehalten.

WEIBLICHE MYSTERIEN

Das Weibliche Prinzip im Norden

Die moderne Renaissance der nordischen Religion ist zum größten Teil das Verdienst von Männern gewesen. Ein Grund hierfür mag das übertrieben männliche Image dieses alten Glaubens sein, das das Zeitalter der Wikinger hinterlassen hat. In diesem Kapitel will ich die matriarchalischen Aspekte und weiblichen Mysterien untersuchen, die innerhalb der nordischen Religion wesentlich mehr Aufmerksamkeit verdienen. Ich beziehe mich dabei zum größten Teil auf ältere germanische Quellen. Die Literatur, die aus der Wikingerzeit erhalten ist, enthält zwar detaillierte Informationen über die Götter, doch mit Ausnahme der Göttin Freyja keine hinreichenden Informationen über die Göttinnen, die ebenfalls von zentraler Bedeutung sind.

Neben den Göttinnen gibt es im nordischen System auch andere weibliche Gestalten, so etwa die Disen, die Walküren und die Nornen. Statt zu den Asen oder Wanen gerechnet zu werden, nimmt man normalerweise an, daß diese Wesen der menschlichen Rasse näherstehen. Wie oft in religiösen Entwicklungen wurden die älteren matriarchalischen Aspekte von der späteren patriarchalischen Tradition vereinnahmt und absorbiert. Das Ergebnis davon war, daß diese Frauen eine vermittelnde Rolle zwischen der Welt der Götter und der Welt der Menschen einnehmen.

In den nordischen Mysterien wurden Frauen, die Magie praktizierten, in verschiedenen Gebieten auf unterschiedliche Art beschrieben. Im Altnordischen war der Name für eine weibliche Magierin *Völva,* was soviel wie »Sibylle« oder »Prophetin« bedeutet. Ihre Hauptaufgabe war es, Divination zu praktizieren, doch gibt es dabei eine

Überschneidung mit der Rolle der *Seidkona,* die eine Frau war, welche »Seidr« praktizierte. Im Altenglischen war der Name für diese Frauen *Haegtessa.* Dieser Ausdruck geht bis vor die Zeit der germanischen Auswanderung aus dem nordeuropäischen Festland zurück. Ein ähnliches Wort gibt es in Holland, nämlich den Ausdruck *Hagedisse.* Der Name der holländischen Hauptstadt *Den Haag* erinnert ebenfalls an diese Assoziation, da dieses Gebiet als Zentrum weiblicher Magie bekannt war. *Hagedis* ist das holländische Wort für Eidechse und ich behaupte, daß der Name Hagedisse aus einer Zeit stammt, in der unser Volk Totemtiere besaß und die Eidechse mit weiblicher Magie und Zauberei assoziiert wurde. Da Eidechsen zur Familie der Reptilien gehören, erinnern sie auch an Schlangen, die ein Symbol verborgener weiblicher Weisheit sind, wie in vielen anderen schamanischen Traditionen, so etwa jener der australi- schen Aborigines, bekannt ist. Dasselbe Wort, Hagedis, könnte auch zur Bezeichnung von eidechsenähnlichen Tieren wie Salamandern und Molchen verwendet worden sein, die in mehr als einem Element, nämlich im Wasser und auf dem Land, leben können. Genauso kann sich die Haegtessa, ähnlich wie der Schamane, in mehr als einem Element bewegen. In okkulten Begriffen ist damit die Astralebene oder Unterwelt gemeint.

In den alten Tagen wurde die Haegtessa oft in wichtigen Stammesangelegenheiten konsultiert und entschied in Streitfragen. Weiters besaß sie ein Mitspracherecht in Kriegsversammlungen. Auf ihr Urteil wurde großer Wert gelegt, da die germanischen Völker die natürlichen psychischen Fähigkeiten von Frauen sehr zu schätzen wußten. Die Römer berichteten, daß eine Haegtessa den Tod des Drusus vorhersagte, wenn er es wagen sollte, den Rhein zu überschreiten. Es muß nicht erwähnt werden, daß diese Prophezeiung in Erfüllung ging. Attila machte eine ähnliche Erfahrung, als er den Fluß Lek im heutigen Holland zu

überqueren versuchte.

Da diese Frauen bestimmten Göttern geweihte Priesterinnen waren, gehörten sie normalerweise keinem Mann an, was jedoch nicht heißt, daß sie Jungfrauen im herkömmlichen Sinn waren. Der englische Ausdruck *spinster* bedeutet normalerweise »alte Jungfer«, Mythologisch gesehen bezieht

sich *spinster* jedoch auf die drei Nornen, die das Netz des Schicksals weben. Die Nornen leben tatsächlich allein, daher die Assoziation zu unverheirateten Frauen. Das Spinnen der Fäden und Weben des Netzes ist eine alte magische Tradition, die im Wicca als Knotenmagie überlebt hat. In manchen magischen Traditionen wird ein Wollfaden verwendet, um die Maße des Kandidaten abzunehmen. Die Haegtessa verwendet divinatorische Techniken, um einen Einblick in das individuelle Netz des Wyrd einer Person zu gewinnen, und magische Techniken, um, sofern möglich, Veränderungen herbeizufüh- ren. Die Schutzgöttinnen der Haegtessa sind Freyja, die Nornen und Frigg. Die letztere steht mit der Tätigkeit des Spinnens in Verbindung und ihre magische Waffe ist der Spinnrocken. Der moderne

englische Ausdruck *distaff side5* dient noch immer dazu, die weibliche Linie einer Familie zu bezeichnen.

Eine andere Art von Priesterin ist aus isländischen Quellen bekannt. Der amtstragende Priester oder *Gothi* war normalerweise ein Mann, doch nicht immer. Der Name für eine weibliche Gothi war *Gythia.* Ihre Aufgaben waren hauptsächlich weltlicher Natur, und sie leitete Rituale oder *Blots,* an denen wie bei anderen heidnischen Festen die gesamte Gemeinde teilnahm. In der letzten heidnischen Periode Islands, um 1000 u.Z., wurde diese Funktion immer

weltlicher. Die *Gothar,* um die Pluralform zu verwenden, übernahmen die Aufgabe der Rechtsprechung und können so als Vorläufer der heutigen Richter betrachtet werden. Die Funktion des Richtens und Rechtsprechens war in der älteren germanischen Tradition den Frauen vorbehalten.

Diese Tradition weiblicher Mysterien beruhte auf einem System, in dem großer Wert auf die weibliche Ahnenlinie gelegt wurde. Die *Disir,* deutsch Idisen oder Disen, waren ursprünglich vergöttlichte weibliche Ahnen. Sie sind der Überrest einer älteren matriarchalischen Religion, die in diesen Gebieten vor der Religion der Asen praktiziert wurde, mit der sie dann verschmolzen ist. Die Führerin der Disen ist Freyja, und einer ihrer Titel ist *Vanadis* oder »Wanen-Dis«. Alle verfügbaren Quellen deuten daraufhin, daß die Religion der Wanen aus einer älteren Zeit als die der Asen stammt. Die Funktion der Disen ist eng mit jener der Walküren und Nornen verknüpft. Wie die Nornen,

so waren auch die Disen und die Walküren am Wirken des Schicksals oder Wyrd beteiligt. Eine ihrer Aufgaben war es, den Stamm zu beschützen und zu führen. Sie wurden auch als Vermittlerinnen zwischen den Menschen und den hohen Göttern betrachtet. Weiters wurden sie zur Divination und Zauberei herangezogen und waren so die Helferinnen der Wölwas. Sie besitzen die Fähigkeit, zu fesseln und zu hindern, in anderen Worten Heerfesseln zu legen. Genausogut können sie auch Fesseln lösen. In den isländischen Sagas erscheinen die Disen entweder weiß oder schwarz gekleidet, was ihren helfenden oder hindernden Aspekt zum Ausdruck bringt. Die Disen waren so wichtig, daß sie ihr eigenes Fest hatten, das *Disirblot,* das Mitte Oktober gefeiert wurde. In späterer Zeit fand dieses Fest die Mißbilligung der mittlerweile erstarkten christlichen Machthaber. Aus dieser Zeit gibt es zahlreiche Berichte von Verfolgungen, die den bekannteren Hexenverfolgungen des

späten Mittelalters vorausgingen. Selbst in den späten Sagas wie der *Eyrbiggja-Saga* (deren Handlung zum Teil in der heidnischen Periode stattfindet) wurden Frauen wegen Zauberei zum Tode verurteilt, und jene, die dafür verantwortlich zeichneten, waren nicht Christen, sondern patriarchalische Heiden. Im Norwegen des zehnten Jahrhunderts wurde unter der Herrschaft von Olaf Tryggvason eine Gruppe von Frauen, die ein Disirblot abgehalten hatten, in ihrem Haus verbrannt, nachdem sie sich geweigert hatten, sich zum Christentum zu bekehren.

Hierzu muß jedoch gesagt werden, daß einige magische Praktiken der Frauen dieser Zeit von durchaus dubiosem Charakter waren, besonders jene Form der Magie, die als »Seidr« bekannt war. Seidr wird im Wörterbuch als »Zauberei« oder »Hexerei« definiert. Wörtlich bedeutet es »sieden« oder »kochen«. »Kochen« besitzt auch eine metaphorische Bedeutung, die auf einen erhitzten oder wütenden emotionalen Zustand verweist. In der magischen Praxis ist damit auch oft das Kochen giftiger Substanzen wie bestimmter Kräuter und Pilze gemeint, die Trancezustände bewirken. Die Trance spielte in der Ausübung des Seidr eine wichtige Rolle, da Trancen zur Kommunikation mit anderen Wesenheiten wie Ahnen oder hilfreichen oder hindernden Naturgeistern verwendet wurden, die als *Alfar* oder Elfen bekannt waren. Trancen wurden auch in der Visionssuche als Mittel zum Reisen in andere Bereiche des Bewußtseins eingesetzt.

In den späteren Sagas gleicht die praktizierte Form des Seidr eher einer Art des tranceinduzierten Spiritismus. Seidr wurde vorwiegend von Frauen praktiziert und war in den späten

5 distaff: engl. Spinnrocken (A.d.Ü.)

isländischen Sagas stark verpönt. Odin ist der einzig männliche Gott, von dem bekannt ist, daß er Seidr praktizierte, nachdem er von Freyja in dieser Kunst unterrichtet worden war.

Meine persönliche Ansicht ist, daß Odins Seidr-Praxis eine spätere, aus der Wikingerzeit stammende Interpretation einer wesentlich älteren magischen Disziplin darstellt, da schwedische Quellen andeuten, daß ein Mann, der Seidr praktizierte, sich in einer Art rituellem Transvestismus als Frau verkleiden mußte. Diese Praxis wurde von Anthropologen auch bei manchen in Amerika beheimateten Stämmen beobachtet. Für dieses Ritual, das nicht notwendigerweise homosexuelle Praktiken miteinschließt, gibt es okkulte Gründe. Ritueller Transvestismus ist der Überrest einer sehr alten Tradition, die auf jene geschichtliche Zeit zurückgeht, in der es nur den Frauen erlaubt war, schamanische Praktiken auszuüben. Man glaubte, daß sich der Mann spirituell in eine Frau verwandeln müßte, um fähig zu sein, der Göttin dienen zu können. Seidr beinhaltete mit Sicherheit auch eine Form der Sexualmagie, die zum selben Lehrplan wie die Techniken der astralen Verwandlung, des Sendens und Verfluchens, des Heilens und des Gebrauchs von Geisttieren gehörte. Frauen, die Seidr praktizierten, taten dies auf einer Plattform sitzend, während jüngere Frauen oder angehende Priesterinnen bestimmte Lieder oder *Galdr* sangen, um der Seidkona den Eintritt in den Trancezustand zu erleichtern. Galdr ist der magische Gebrauch der Stimme, da das Intonieren oder wiederholte Rezitieren von Wortformeln veränderte Bewußtseinszustände auslösen kann. Der magische Gebrauch der Stimme schloß auch das Intonieren der Runen mit ein. Durch geeignetes Training können durch das Vibrieren von Klängen und Namen jene Kräfte freigesetzt werden, die durch die Runen symbolisiert werden.

Trotz der Kritik gegen diese Praxis ist die Kunst des Seidr ein wichtiger Bestandteil der nordischen Tradition, der sowohl für das Individuum als auch für die Gesellschaft von großem Nutzen war. Es ist die Aufgabe der nordischen Frauen, diesen und alle anderen Aspekte der weiblichen Mysterien wiederzubeleben und ihnen auf diese Art die gebührende Anerkennung innerhalb der nordischen Tradition zukommen zu lassen.

Odin und die weiblichen Mysterien

Ein wichtiger Aspekt der nordischen Tradition, der noch nicht hinreichend untersucht worden ist, ist das Ausmaß, in dem Odin von den Göttinnen abhängig ist. Wenn sich Odin in einer ausweglosen Lage befindet, dann konsultiert er weibliche Gottheiten. Freyja war es, die ihm die Kunst des Seidr lehrte, und Frigg bittet er um Rat, bevor mit dem Riesen Wafthrudnir zur Wissenswette antritt. Interessant ist auch, daß er wie jeder andere dem Urteil der Nornen unterworfen ist. Auch einer seiner Raben, Muninn, könnte weiblich sein, da *muninn* Erinnerung bedeutet und die Erinnerung eine Eigenschaft ist, die in okkulten Begriffen als weiblich betrachtet wird.

Odin ist der Himmelsvater. Deshalb ist es verständlich, daß er in der Mythologie als polygam beschrieben wird. Es ist die Aufgabe des Himmelsvaters, die Erdmutter zu schwängern und fruchtbar zu machen, die als Quelle allen Lebens in den verschiedensten Aspekten, wie Jörd oder Frigg, dargestellt wird. Die nordische Mythologie enthält verschiedene Erzählungen über Odin und seinen Umgang mit dem schönen Geschlecht. Wir wissen, daß seine erste Frau Jörd war, eine Riesin, die die urtümliche Erde verkörpert und die Mutter des Thor ist (daher ist Thor zur Hälfte Riese und den Riesen im Kampf ebenbürtig). Frigg ist seine zweite Frau, die

normalerweise als seine Begleiterin in Walhalla gilt. Sie ist die Mutter von Balder, Höd und Hermod. Frigg ist die Tochter Nachts oder Fjörgyns, die vermutlich mit Jörd identisch ist. Diese zwei Göttinnen sind Odins eigentliche Frauen. Die anderen Göttinnen und Frauen, mit denen er verkehrte, waren eher seine Geliebten. Wie alles in der Mythologie besitzt auch dies eine tiefere Bedeutung. Im Fall von zwei solchen Partnerinnen, nämlich Gunlödd und Rind, besaß Odin gewichtige Gründe, sich mit ihnen einzulassen. Beide Frauen dienten bestimmten Zielen.

In einem Fall war es Odins Absicht, an Odroerir, den heiligen Met, zu gelangen. Die Geschichte vom heiligen Met findet nach dem Asen-Wanen-Krieg statt. Als Teil des Friedensabkommens wurden Geiseln ausgetauscht und eine neue Gottform wurde erschaffen, indem man den Speichel der Asen und der Wanen in einem Gefäß vermischte. Aus diesem Gebräu wurde das weiseste aller Wesen, Kwasir, geboren. Seine große Weisheit resultierte aus der Vereinigung aller Eigenschaften, die die

Asen und die Wanen beitrugen. Aus anderen Mythologien ist bekannt, daß Speichel aufgrund seiner fermentierenden Wirkung verwendet wurde. Vom Standpunkt der weiblichen Mysterien aus können wir allerdings annehmen, daß das, was immer in dem Gefäß vermischt wurde, nicht Speichel, sondern Substanzen waren, aus denen Leben entsteht. Kwasir wurde schließlich von zwei Zwergen getötet, die sein Blut mit Honig mischten, um daraus Met zu bereiten. Diese Zwerge wiederum wurden von Riesen gefangengenommen und kauften sich frei, indem sie ihnen den Met überließen. Odin hörte davon und brach auf, um den Met zu finden. Nach zahlreichen Abenteuern erfuhr er, daß der Met in einem Berg versteckt war, den die Riesin Gunlödd bewachte.

Odin mußte ins Innere des Berges gelangen und löste dieses Problem, indem er einen Riesen dazu überredete, ein Loch in den Berg zu bohren. Daraufhin verwandelte er sich in eine Schlange und kroch durch das Loch in den Berg. Sobald er sich in seinem Inneren befand, verwandelte er sich in seine ursprüngliche Gestalt zurück und verführte Gunlödd. Er erhielt von ihr die Erlaubnis, drei Züge vom Met zu nehmen, trank jedoch alles aus. Dann floh er in Gestalt eines Adlers nach Asgard und ließ Gunlödd schwanger zurück. Diese gebar ihm Bragi, den Gott der Poesie. Dieser Teil des Mythos ist voll von sexuellem Symbolismus. Der Berg kann als Schoß der Göttin betrachtet werden, und der Met, den sie bewachte, als das Menstrualblut. Odins Verwandlung in eine Schlange und seine Methode des Eindringens in den Berg besitzen ebenfalls einen eindeutig sexuellen Symbolismus. Übrigens sind sowohl die Schlange als auch der Adler Symbole des astrologischen Zeichens Skorpion. Als ich den Versuch unternahm, die nordischen Götter mit astrologischen Konzepten zu vergleichen, so war es Odin mehr als jeder andere, der den Charakteristiken dieses Zeichens entsprach. Runen, die mit Gunlödd in Verbindung stehen, sind Laguz und Berkana.

Rind war jene Göttin, die Wali, den Rächer des Balder, gebar. Um dazu einzuwilligen, mußte sie jedoch erst überzeugt werden, und Odin griff wieder zu einer List. Nachdem es ihm nicht gelungen war, in verschiedenen Verkleidungen ihre Gunst zu erwerben, verhängte er schließlich einen Zauber über sie, durch den sie das Bewußtsein verlor. Daraufhin verwandelte er sich in eine alte Frau und bot ihr an, sie zu heilen. Nachdem er Zutritt zu ihrer Kammer erlangt hatte, zwang er sie, sich ihm hinzugeben. Die Bedeutung dieses Mythos bezieht sich auf die Jahreszeiten. Rind ist dem Rat einer Zauberin zufolge jene Göttin, die Odin braucht, um ihm einen Sohn zu gebären. Balder wird zu Mittsommer getötet

und Rind verkörpert die gefrorene Erde im frühen Winter, die sich weigert, sich der Sonne, oder Odin, hinzugeben. Wali muß geboren werden, um Höd zu töten und so die Rückkehr von Balder zur Weihnachtszeit zu ermöglichen. Runische Korrespondenzen zum Mythos von Rind sind Isa und Jera.

Die Walküren

Von den Walküren wird gesagt, daß sie entweder neun oder dreizehn an der Zahl sind. Beide Versionen ergeben Sinn. Neun ist die wichtigste magische Zahl in der nordischen Mythologie und Dreizehn ist vor allem für die weiblichen Mysterien von Bedeutung, da diese Zahl die dreizehn lunaren Monate im solaren Jahr repräsentiert. Die Walküren sind mit Speeren und Helmen bewaffnet. Ihre Aufgabe ist, die gefallenen Helden nach Walhalla zu führen. Bisweilen besitzen sie die Macht, den Ausgang einer Schlacht zu bestimmen, zu anderen Gelegenheiten führen sie Odins Willen aus. Mythologisch gesehen sind die Walküren die Töchter Odins. In den isländischen Mythen gibt es keinen Hinweis darauf, wer ihre Mutter war. Der germanischen Überlieferung nach war ihre Mutter Erda, die Wala, ein anderer Aspekt der Erdmutter. Es gibt aber auch andere Überlieferungen, in denen die Walküren nicht als Wesen göttlichen Ursprungs dargestellt werden, sondern als menschliche Töchter von Königen.

Es scheint, als hätten bestimmte Walküren unterschiedliche Aufgaben, wie sich aus ihren Namen erkennen läßt. Eine Walküre wird *Mist* (engl. Nebel) genannt. Ihre Funktion ist es, wenn nötig, das Schlachtfeld mit Nebel zu bedecken. Andere besitzen eher kriegerische Namen, wie Skögul und Hild, die »Wüterin« und »Tapferkeit« bedeuten. Interessant ist auch, daß es zwei Walküren gibt, die vor allem mit dem Behindern und Fesseln von Feinden in Verbindung gebracht werden. Ihre Namen sind Hlökk und Herfjöt, die soviel wie »Sperre«

und »Heerfessel« bedeuten. Diese Walküren können in magischen Arbeiten angerufen werden, um Feinde zu behindern.

124

Die berühmteste der Walküren ist Brunhilde, die aus der Nibelungensage, besonders aus ihrer Vertonung durch Richard Wagner, bekannt ist. In der Wölsungen-Saga erscheint Brünhild unter ihrem isländischen Namen Sigdrifa. Sehen wir uns zuerst die Wagnersche Version des Themas an: Ein Teil von Wagners Oper dreht sich um die tragische Figur der Brünhild. Wie alle Walküren wurde sie als ein Aspekt von Wotans Willen betrachtet. Wotan befiehlt ihr, die Truppe der Hundingen ungerechtfertigt siegen zu lassen. Brünhild mißachtet diesen Befehl und beschützt statt dessen Siegmund. Dadurch trifft sie ihre eigene Entscheidung und wird so zu einer eigenständigen Person, während sie zuvor nur eine Emanation von Wotans Willen gewesen ist. Indem sie eine unabhängige Entscheidung trifft, löst sie sich von Odin und begründet so ihre eigene Individualität, ihr eigenes Wyrd, das nicht manipuliert werden kann. Alles was Wotan tun kann, ist sie für fünfundzwanzig Jahre in den Schlaf zu schicken, um zu warten bis Siegfried, Siegmunds Sohn, das Mannesalter erreicht hat. In gewisser Hinsicht ist Wotan froh, daß sie so gehandelt hat, da er selbst zu einer Entscheidung gezwungen war und sie ihm diese Last abgenommen hat. Sowohl Siegmund als auch Sieglinde ist es bestimmt, zu sterben. Entweder direkt durch Wotans Eingreifen, um das Geschlecht der Wölsungen auszurotten, wie er es Frigg versprochen hat, oder Sieglinde wäre ertränkt worden, das traditionelle Schicksal für verheiratete Frauen, die ihren Männern untreu waren.

Die isländische Version der Geschichte Brünhilds ist in der Wölsungen-Saga überliefert. Das Sigdrifumal ist ein Gedicht

der Edda, das eine Unmenge von Hinweisen zur Runenmagie und den weiblichen Mysterien enthält. Uns interessiert hier jener Abschnitt, in dem die Walküre Sigdrifa Sigurd das magische Wissen der Runen lehrt und ihm praktische Ratschläge für das tägliche Leben gibt. Diese Erzählung deutet an, daß es die Aufgabe der weisen Frauen war, die Männer in magischen Techniken zu unterrichten und sie in ethischen Fragen zu beraten. Dies erinnert an die ältere kontinentale Tradition, nach der Frauen in Rechtsstreitigkeiten Urteile fällten und in Kriegsversammlungen als Beraterinnen wirkten. Es ist äußerst lohnend, das Sigdrifumal zur Gänze zu studieren, doch ist es zu umfangreich, um in diesem Buch wiedergegeben zu werden.

Runen im Sigdrifumal

Das Sigdrifumal erwähnt verschiedene Arten von Runen, unter ihnen Siegesrunen, Geburtsrunen und Äl-Runen.6 Die ersten Runen, die erwähnt werden, sind die Siegesrunen, die in

Kombination mit Teiwaz verwendet werden, um Tyr zu invozieren. Die Tatsache, daß sie Siegesrunen (Plural) genannt werden, weist darauf hin, daß es mehr als eine Rune gibt, die man in einem Siegeszauber verwenden kann. Ich bin der Meinung, daß zu diesen Runen neben Teiwaz auch Wunjo und Othila gehören. Wunjo wird mit dem Willen assoziiert, und niemand kann in einer Schlacht ohne den Willen zu gewinnen siegreich sein. Zudem verbindet Wunjo die Krieger zu einer kameradschaft- lichen Gemeinschaft. Othila wird mit dem Heimatland assoziiert, entweder mit dem Land, das man zu verteidigen hat, oder mit dem neuen Land, das erobert werden soll, da die Aneignung von neuem Land oft ein Grund für Schlachten war. Weiters ist Othila eine Rune Odins und es herrschte der Brauch, vor Beginn einer

Schlacht die Feinde symbolisch zu Opfern Odins zu erklären, indem ein Speer über die Köpfe der Feinde geschossen und dabei »Odin gehört ihr alle!« oder ähnliches gerufen wurde.

Im Sigdrifumal werden auch Al-Runen erwähnt, deren Formel Ansuz, Laguz und Uruz ist. Diese Runen ergeben das magische Wort ALU, das traditionell als schützender Wahlspruch angesehen wurde. Das Gedicht erwähnt Äl-Runen, die man kennen muß, um nicht von der Frau eines anderen, der man vertraut, betrogen zu werden. »Schreib sie auf deinen Handrücken, ritze sie in dein Horn und schreibe *Not* auf deine Nägel.« Dies ist ein hinterhältiger Zauber, da es sein Ziel ist, der Aufdeckung einer Affäre mit der Frau eines anderen zu entgehen. »Schreib sie auf deinen Handrücken« ist leicht verständlich, doch sie auf das »Horn« zu schreiben, könnte auch in sexueller Hinsicht verstanden werden. »Not« (Nauthiz) wird auf die Nägel geschrieben, um der Entdeckung zu entgehen.

Der dritte Zauberspruch im Sigdrifumal schützt vor Vergiftung. »Vor dem Trinken segne dein Horn und schlage *Lauch* in den Becher.« Dieser Spruch bezieht sich auf die Egil-Saga, in der dem Helden ein Horn gereicht wird, das ein vergiftetes Getränk enthält. Er schneidet Runen in das Horn

6 v. engl. *ale,* übergäriges Bier: Göttertrank der Asen (A.d.Ü.)

und benetzt sie mit Blut, worauf das Horn zerspringt und das Getränk am Boden verschüttet wird. Um das Horn zu segnen, ziehe über ihm das Zeichen des Hammers und invoziere Thor. »Lauch« ist ein Kenning für die Laguz-Rune, da diese eine der Äl-Runen ist, die schützend wirken. Im Altnordischen wird Laguz auch *Logr* oder *Laukar* genannt, was sowohl »Lauch« als auch »Zauberei« bedeutet, wie im Abschnitt zu

Laguz bereits erwähnt wurde. Daher scheint die Annahme berechtigt, daß über dem Horn das Zeichen des Hammers geschlagen wurde, eine Thurisaz-Rune in den Rand des Horns geritzt und mit Blut benetzt wurde, und eine Laguz-Rune im Horn selbst gezogen wurde, indem der Finger in das Getränk getaucht wurde.

Geburtsrunen können dazu verwendet werden, um die Wehen einer Frau zu lindern. Die Runen, die ich dafür empfehle, sind Fehu, Berkana und Pertho. Fehu ist bereits als Hilferune im Havamal erwähnt worden. Berkana ist die eigentliche Geburtsrune und Pertho kann als nach außen gekehrte, geöffnete Berkana-Rune betrachtet werden, die den Prozeß der Geburt symbolisiert. Diese drei Runen werden mit den Göttinnen Freyja, Berchta und Frigg assoziiert. Sie werden in die Handballen der Frau und um ihre Handgelenke geritzt, dann werden die Gelenke festgehalten und die Elfen invoziert. Für die moderne Praxis scheint es empfehlenswerter, die Runen aufzumalen anstatt sie in die Haut zu ritzen.

Meeresrunen werden verwendet, um die Elemente zu beherrschen. Die Runen, die ich dafür empfehle, sind Ehwaz, Laguz und Raido. Ehwaz bedeutet »Pferd«, und »Stute der Wellen« ist ein Kenning für ein Schiff. Laguz ist das Element des Wassers und repräsentiert hier das Meer, während Raido dazu dient, die Fahrtrichtung zu kontrollieren und das Schiff sicher in den Hafen zu steuern. Sowulo und Teiwaz können in diesem Zauber ebenfalls verwendet werden, da während des Tages die Sonne und während der Nacht der Polarstern zur Navigation verwendet wurde. Die Kombination von Ehwaz, Laguz und Raido kann auch psychologisch interpretiert werden: Das Meer symbolisiert dann jede emotional aufgebrachte Lebenssituation, da Wasser jenes Element ist, das mit der emotionalen Seite des Lebens in Verbindung steht. Sich selbst sicher in den Hafen zu steuern, bedeutet in

diesem Zusammenhang, die emotionale Kontrolle wiederherzustellen.

Die Heilungsrunen, die im Sigdrifumal genannt werden, sind, wie bereits in den Abschnitten zu diesen Runen erwähnt, Uruz und Sowulo. Zu ihnen können noch die Teiwaz-Rune für zusätzliche Energie und die Ehwaz- Rune, die unter anderem den physischen Körper repräsentiert, hinzugefügt werden.

Rederunen werden in Situationen verwendet, die verbale Überlegenheit erfordern. Dies können etwa Gerichtsverhandlungen sein. Um aus einem Streit siegreich hervorzugehen, müssen diese Runen an Orten, wo sich Menschen zur Beilegung von Streitigkeiten zusammenfinden, zu einem Muster gewoben und verknüpft werden. Die erste und wichtigste Rune für diesen Zweck ist Ansuz, da Ansuz Kommunikation bedeutet. Diese Rune wird mit Teiwaz, Wunjo und Raido kombiniert. Teiwaz ist jene Rune, die sich direkt auf Rechtsangelegenheiten und den Gott der Gerechtigkeit, Tyr, bezieht. Aus diesem Grund wurden Gerichtsverhandlungen meist an Dienstagen abgehalten. Wunjo hingegen dient dem erfolgreichen Ausgang der Verhandlung und Raido zur Durchsetzung der eigenen Rechte. Die Anspielung auf das Weben und Knüpfen ist eine Aufforderung, diese Runen zu einer Bindrune zu kombinieren, die als Amulett getragen werden kann.

Die Gedankenrunen oder »Hugrunen«, die man kennen soll, wenn man für den »Weisesten aller Sterblichen« gehalten werden will, sind Runen des Verstandes. Ich empfehle Kenaz, Mannaz, Algiz und Ansuz. Kenaz ist die Rune des Wissens, Mannaz die Rune der geistigen Fähigkeiten und der Erinnerung, während Algiz göttliche Hilfe und Ansuz Inspiration bewirkt. Der »Weiseste von allen« zu sein bedeutet Weisheit auf mehr als einer Ebene zu besitzen. Dies bezieht sich nicht nur auf intellektuelles Wissen, sondern

auch auf göttlich inspirierte Führung. Der entsprechende Vers im Sigdrifumal beschreibt weiter, wie Hropt (Odin) mit Hilfe der weisen Wasser aus Heidraupnirs Haupt und Hoddrofnirs Horn diese Runen ersann, schnitzte und las. Dieser Hinweis wird im 4. Kapitel erklärt.

Die Bedeutung der Verse, in denen Sigdrifa dem Sigurd Gegenstände offenbart, in die Runen geschnitten wurden, ist relativ dunkel, und es ist noch einige Forschung und Meditation nötig, um die Bedeutung dieser Gegenstände zu entschlüsseln. Ich werde ein Beispiel anführen, wie dies durchge- führt werden kann. Der erste Gegenstand, der erwähnt wird, ist »das Schild, das vor dem strahlenden Gott steht«. Ich halte das Schild für die Sonne und den strahlenden Gott für Heimdall. Die Runen, die darauf geschrieben werden müssen, sind Sowulo und Mannaz. Der 18. Vers beschreibt weiter, daß die ursprünglich eingeritzten Runen entfernt, in den heiligen Met getaucht und in die Ferne gestreut

wurden, manche zu den Asen, manche zu den Wanen, manche zu den Menschen und manche zu den Elfen. Diese Runen sind ursprünglich von Odin in geheiligte Gegenstände geritzt worden und hatten so die inneren Eigenschaften dieser Gegenstände angenommen. Auf diese Art wurden sie zu »Runen«, und wie es scheint wurde jeder Art von Lebewesen ihr eigener Satz von Runen gegeben. Die Menschheit erhielt das aus vierundzwanzig Runen bestehende Futhark, in dem alle kosmischen Mysterien verborgen sind und daraufwarten, von uns entdeckt zu werden.

Die Nornen

Die Nornen sind normalerweise drei an der Zahl. Sie verkörpern die drei Aspekte der Zeit: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ihre Namen sind Urd, Werdandi und Skuld. Sie formen das Schicksal aller Wesen und handeln nach den Fügungen des Orlög oder unveränderlichen kosmischen Gesetzes. Sogar Odin ist diesen Gesetzen unterworfen.

Urd ist die älteste Norne. Sie herrscht über die Vergangenheit und weist einige Ähnlichkeiten mit Hella auf, die die Seelen der Toten empfängt. Werdandi ist die zweite Norne und herrscht über die Gegenwart. Skuld ist die jüngste der Nornen und herrscht über die Zukunft. Gelegentlich begleitet Skuld die Walküren zum Schlachtfeld, um die Gefallenen auszuwählen. Die magischen Werkzeuge der Nornen sind Fäden oder Schnüre. Obwohl die Nornen das Schicksal der Menschen formen, begründen sie es nicht notwendigerweise. Das Schicksal wird von jedem einzelnen während seines Lebens geschaffen. Das Konzept der drei Nornen ist sehr alt und stammt aus matriarchalischer Zeit. Diese weiblichen Wesen sind mit den Schicksalsgöttinnen Klotho, Lachesis und Atropos der griechischen Mythologie vergleichbar. In der angelsächsischen Tradition sind die Nornen als »Schwestern des Wyrd« bekannt. In dieser Form kommen sie auch in Shakespeares *Macbeth* vor.

Der Name Wyrd steht sowohl mit Urd, das »Ursprung« bedeutet, als auch mit Werdandi, das »werden« bedeutet, in Verbindung. Da alles, was existiert, seinen Ursprung in der Vergangenheit hat, muß die älteste Norne die erste Ursache oder der Ursprung aller Existenz sein. Ihr Name, Urd, ist auch mit Erda verwandt, sodaß sie mit der Erdgöttin gleichsetzt werden kann. Der Name von Werdandi steht etymologisch mit dem deutschen Wort *werden* und dem holländischen *worden* in Verbindung. Die dritte Norne, Skuld, ist die Überbringerin des Todes. Sie wird besonders mit der

Hexenkunst assoziiert und ähnelt in dieser Hinsicht der Göttin des Todes, Hella.

Von allen Nornen scheint Urd die bekannteste zu sein, während die beiden anderen als Aspekte von ihr betrachtet werden können. Wir können annehmen, daß die Nornen eine dreifache Göttin verkörpern: Urd ist die Großmutter, die aufgrund ihres hohen Alters alle Erfahrung und Weisheit besitzt sowie in der matriarchalischen Struktur die höchste Machtstellung innehat; Werdandi ist die Mutter, die Fruchtbarkeit symbolisiert; und Skuld ist die Jungfrau, wenngleich auch in ihrem zerstörerischen Aspekt, da sie die Kehlen des Lebens durchtrennt und an den tödlichen Aktivitäten der Walküren teilhat. Urd ist jene Norne, die über alles Wissen verfügt. Sie ist die Wächterin des nach ihr benannten Urdbrunnens, der esoterisch als ursprüngliche Quelle und kollektive Erinnerung verstanden werden kann. Meine Ansicht ist, daß der Brunnen Urds mit dem Brunnen Mimirs gleichgesetzt werden kann und daß Urd und Mimir nur zwei Aspekte derselben Wesenheit sind, da beide zur Rasse der Riesen gehören, Mimirs Name Erinnerung bedeutet und Urd die Norne der Vergangenheit ist. Denn es ist die Vergangenheit, auf die sich alle Erinnerung bezieht. Die Mythen berichten, daß sich die Götter jeden Tag am Brunnen Urds zur Beratung versammeln.

Neben den drei Nornen gibt es auch Hinweise auf dreizehn Nornen, die möglicherweise das Konzept der dreizehn Monde widerspiegeln. Die Nornen sind vielleicht die am meisten unterschätzten Gestalten im modernen nordischen Heidentum. Dennoch können sie als die mächtigsten aller Wesen angesehen werden, da sie es sind, die das Schicksal beherrschen und das Netz des Wyrd weben. Für die Praxis der Divination und Magie ist es ratsam, ihre Hilfe anzurufen. Magisch können sie durch drei Schnüre symbolisiert werden —eine weiße, eine rote und eine schwarze. Obwohl sie die

drei Aspekte der Zeit repräsentieren, so stehen sie selbst doch jenseits der Zeit. Bisweilen ist auch angenommen worden, daß jedes Individuum seine eigene persönliche Norne besitzt, die für sein Schicksal verantwortlich ist. Dieses Konzept könnte als das eigene Gewissen interpretiert werden.

127

Frigg

Namen:

Frigg (nordisch), Fricg (engl.), Frigga (holländisch), Fricka (deutsch)

Primäres Element: Luft

Sekundäres Element: Wasser

Farbe: Silbergrau

Totemtiere: Falke, Widder, Spinne

Magischer Gegenstand: Spinnrocken

Wird invoziert für: Eheliche Treue, Geburt

Zu verwendende Runen: Fehu, Pertho, Berkana

Frigg ist die erste einer Reihe von Göttinnen, deren Rolle in den nordischen Mysterien wir nun untersuchen wollen. Im modernen Odinismus wird den Göttinnen nicht genug Anerkennung entgegengebracht, da in den isländischen Quellen, aus denen wir einen Großteil unseres Wissens über die nordische Tradition beziehen, nur sehr wenig über sie

geschrieben steht. Diese Quellen sind jedoch relativ späten Ursprungs und stark von der männlich orientierten Wikingerzeit und den christlichen Ansichten der Autoren der Eddas beeinflußt. Die soziale Stellung der Frauen war jedoch sowohl im mittelalterlichen Skandinavien als auch im angelsächsischen England vergleichsweise besser als in den Mittelmeerkulturen dieser Zeit, wenngleich auch ihr traditionell unabhängiger Status während der Zeit des Feudalismus, der in England mit der normannischen Eroberung begann, stark eingeschränkt wurde. Tatsächlich berichtet Tacitus von den germanischen Stämmen, daß Frauen als doppelt so wertvoll wie Männer angesehen wurden, da das Wergild für die Tötung einer Frau doppelt so hoch wie das für einen Mann in derselben Stellung war, und daß es die Frauen waren, normalerweise die Mutter oder die Großmutter, die dem jungen Krieger seinen ersten Schild schenkten.

In der Prosa-Edda sagt Odin (ihnen ebenbürtig): »Die Göttinnen sind um nichts weniger heilig und um nichts weniger mächtig.« An erster Stelle der Göttinnen steht Frigg, Odins Begleiterin. Frigg ist überaus mächtig, doch für ihr Schweigen bekannt. Sie besitzt das vollständige Wissen vom Schicksal aller Menschen, einschließlich dessen ihres eigenen Sohnes Balder. Dennoch weissagt sie nicht. Odin hingegen muß zu anderen Mitteln greifen, um das gleiche Wissen zu erlangen, so etwa zu seiner Prüfung am Yggdrasil und zu seinem Opfer an Mimir. Frigg verfügt über dieses Wissen bereits, doch ist sie aus irgendeinem unbekannten Grund nicht dazu fähig, es mitzuteilen. Sie weiß alles im voraus, doch spricht sie nicht darüber, denn wenn sie es täte, könnte sie das unvermeidbare Schicksal oder Orlög dennoch nicht verändern oder aufhalten. Friggs Schweigen birgt eine Lektion in sich, da sie, trotz des Wissens, daß sie das Schicksal Balders nicht verändern kann, es in ihrem Heroismus dennoch versucht. Frigg ist ebenso mächtig wie

Odin, doch von eher introvertierter Natur. Lediglich als Balder einen Traum hat, der ihm verkündet, daß er nach Hel zu gehen hat, versucht sie vergeblich, dies zu verhindern. Wenn wir diesen Mythos von der rein menschlichen Seite betrachten und die Geschichte wörtlich nehmen, dann haben wir eine Frau vor uns, die weiß, daß ihrem Sohn ein frühzeitiger Tod bevorsteht und dieser Tod den Anbruch der Ragnarök einleitet.

Frigg trägt einen reichen Schatz an magischem Wissen in sich. Das tragische Paradoxon ist jedoch, daß sie auf gewisse Art Balders Tod selbst herbeiführt. Nachdem Balder im Traum erfahren hat, daß er sterben muß, ringt Frigg allen lebenden Dingen das Versprechen ab, ihn nicht zu verletzen. Nachdem dies geschehen ist, machen sich die Asen ein Spiel daraus, alle Arten von Waffen auf Balder abzuschießen, da sie ihn für unsterblich halten, bis Loki schließlich den vergessenen Mistelzweig entdeckt. Aufgrund seines harmlosen Aussehens hat Frigg ihn übersehen, auf Lokis Betreiben wird er nun jedoch verwendet, um Balder zu töten. Hätte Frigg nicht zur Vorsichtsmaßnahme dieser schützenden Versprechen gegriffen, dann wäre niemand auf die Idee gekommen, Balder zum Vergnügen mit Waffen anzugreifen und der Mord mit dem Mistelzweig wäre nicht geschehen. Eine Handlung ergibt die andere. Hätte Frigg nicht gehandelt, so wäre Balder mit Sicherheit gestorben, doch indem sie versuchte, ihn zu retten, lieferte sie ungewollt die Waffe für seinen Tod. Frigg ist eine sehr tragische Figur. Die magische Lektion, die wir daraus lernen können, ist die, daß man nicht in das Schicksal anderer Personen eingreifen sollte, denn wenn man es zu ändern versucht, dann kann es durchaus sein, daß man es dadurch erst in Gang setzt. Während es sonst von selbst geschehen wäre, verknüpft man es durch sein Eingreifen mit dem eigenen Wyrd.

Frigg wird meist mit einem Spinnrocken dargestellt, einem

Gerät, das zum Spinnen verwendet wird. Darin liegt eine magische Bedeutung, da beim Spinnen aus einem Rohstoff Fäden hergestellt

werden. Vor dem Weben muß gesponnen werden. Von den Nornen wird gesagt, daß sie die Fäden zum Lebensnetz von jedem von uns weben. Frigg ist mit ihrem Spinnrocken jene, die die Arbeit des Spinnens ausführt, bevor ans Weben gegangen werden kann. Diese Annahme würde darauf hinweisen, daß Frigg für die Prima Materia verantwortlich ist, in anderen Worten, daß sie die Substanz spinnt, die die Nornen weben.

Die Göttinnen verfügen über ein Wissen, auf das selbst Odin in seiner Ratsuche angewiesen ist. Tatsächlich bezieht Odin all sein Wissen aus zweiter Hand. Er bringt für dieses Wissen Opfer und entdeckt es in sich selbst, doch ist selbst diese Aussage nicht zur Gänze richtig, denn nachdem er am Baum gehangen ist, sagt er: »Neun Lieder der Macht lernte ich von Bölthorn.« Daher lehrte sie ihm ein anderer. Als er zum Brunnen Mimirs geht und ein Auge opfert, um mehr Wissen zu erlangen, ist es Mimir, der ihm die Erlaubnis gibt, vom Brunnen zu trinken. Er beschwört die tote Wölwa und empfängt Wissen von ihr, doch ist er nur dazu fähig, da ihm Freyja die Kunst der Nekromantie gelehrt hat, die ein Teil der Kunst des Seidr ist. Selbst der Mediumismus, der mit der Nekromantie verwandt ist, ist traditionell den Frauen vorbehalten. So stammt das gesamte okkulte Wissen Odins aus zweiter Hand und meist aus weiblichen Quellen, während Frigg, Freyja und die Nornen ein Wissen besitzen, das sie niemand lehrte.

Friggs Tier ist der Reiher und ihre magische Waffe ist der Spinnrocken. Wenn man magische oder divinatorische

Arbeiten durchführt, so kann es, bevor man die magischen Waffen zur Hand nimmt, durchaus nützlich sein, Frigg anzurufen, um Zugang zur Prima Materia zu erlangen.

Freyja

Namen: Freyja (nordisch), Frija (holländisch), Freia (deutsch), Freo (englisch

Primäres Element: Wasser

Sekundäres Element: Erde

Farbe: Silber

Magische Gegenstände: Brisingamen, Falkengewand, Handschuhe aus Katzenfell

Wird invoziert für: Liebe, Krieg, Hexerei

Zu verwendende Runen: Fehu, Pertho, Inguz, Hagalaz, Berkana, Laguz

Die bekannteste nordische Göttin, wenngleich oft mit Frigg verwechselt, ist Freyja. Manche Gelehrte, wie etwa Jacob Grimm, waren der Ansicht, daß diese beiden Göttinnen sowohl ihrem Ursprung wie auch ihrer Funktion nach durchaus verschieden seien. Möglicherweise entstand diese Verwirrung aus der Ähnlichkeit ihrer Namen. Der älteste Name für Freyja ist im Angelsächsischen *Freo* und im Holländischen *Frija.* Die Bedeutung des Namens ist einfach »Frau«, was entweder eine Frau von königlichem Geblüt oder später die Herrin eines Hauses bezeichnete. Freyjas Name war daher ursprünglich eher ein Titel als ein Eigenname. Es ist möglich, daß die ältesten Namen von verschiedenen Göttinnen bereits vor langer Zeit verlorengegangen sind.

Freyja hebt sich unter den Göttinnen als aktivste Figur hervor. Sie ist zugleich Walküre und Dise, daher ist auch einer ihrer Namen Vanadis. In erster Linie ist sie eine Göttin der Liebe und des Krieges, des Lebens und des Todes. Als die ihr entgegengesetzte Kraft ist sie am ehesten mit Odin vergleichbar, da beide Zauberei betreiben, Schamanen sind und die Gestalt von Tieren annehmen können, um durch die Welten zu streifen. Beiden steht der gleiche Anteil an gefallenen Kriegern zu, und es ist interessant, daß Freyja dabei die erste Wahl hat. Freyjas Totemtiere sind die Katzen. Man hat sie als Lenkerin eines Wagens dargestellt, der von zwei Katzen gezogen wird, die entweder weiß oder grau sind. Im speziellen war Freyja die Schutzgöttin der Wölwas, die in den alten Tagen Skandinaviens ihr zu Ehren Handschuhe aus Katzenfell trugen. Heute kann Freyja erfolgreich invoziert werden, um Leute zu verfluchen, die Katzen mißhandeln. Ein weiteres ihrer Tiere ist die Sau, die ein Fruchtbarkeitssymbol darstellt. Freyja ist die Besitzerin des Halsbandes Brisingamen, das sie als Belohnung dafür erhielt, daß sie mit vier Zwergen geschlafen hatte. Diese vier Zwerge verkörpern die vier Elemente, während das Halsband das fünfte Element repräsentiert, das nur durch die Vereinigung der anderen vier entstehen kann. Freyjas Tag ist der Freitag, ein Tag, der traditionell als günstig für Hochzeiten angesehen wird.

Freyjas Name steht mit zwei holländischen Wörtern, nämlich *vrijen* und *vrij,* in Verbindung. Das erste Wort bedeutet »freien« oder »werben«, ein *Vrijer* ist ein Freier. Das zweite Wort, *vrij,* bedeutet »frei«. In der späten isländischen Überlieferung sah man Freyja als die Frau des Odr an, der, wie eindeutig feststeht, eine alternative Form von Odin ist. Odr könnte ein Aspekt von Odin als Wanderer sein. Nachdem Odr sie verlassen hat, sucht sie nach ihm in allen neun

Welten und nimmt dabei verschiedene Namen wie *Mardoll, Syr* und *Gefion* an, die »Meeresbraut«, »Sau« und »Geberin« bedeuten. Während ihrer Suche nach Odr vergießt sie goldene Tränen. In einem der eher obskuren Mythen, die von Saxo Grammaticus niedergeschrieben wurden, wird sie auch *Menglöd* oder die »Halsbandfrohe« genannt. Diese Geschichte erzählt, daß sie an die Riesen ausgeliefert wurde, aus deren Händen sie später wieder von Svipdag oder Ottar befreit wurde, der mit Odr gleichgesetzt wird. Freyja wird von verschiedenen Riesen begehrt, die Mittel und Wege erfinden, um sie zur Frau zu bekommen. Freyja besitzt ein Gewand aus Falkenfedern, das es ihr ermöglicht, zu fliegen. Verschiedene Gelehrte der nordischen Mythologie haben die Auffassung vertreten, daß Freya mit Gullweig identisch ist. Edred Thorsson fügt in seinem Buch *Runenkunde* hinzu, daß Freyja auch mit Heid identisch ist, der Wölwa, die Odin um Rat fragt. Robert Graves bemerkt in seinem Werk *Die Weiße Göttin,* daß Freyja mit Raben assoziiert wurde, noch bevor diese zu den Totemtieren Odins wurden. Dies ergäbe insofern Sinn, als Freyja genauso die Göttin des Todes wie des Lebens ist. Im frühen Mittelalter war Freyja die Schutzpatronin der Sänger von Liebesliedern, die *Mansongr* oder deutsch »Minnesänger« genannt wurden. Diese Praxis wurde vom Christentum abgeschafft, wenngleich die spätmittelalterlichen Spielmänner und Troubadoure diese Tradition fortführten, indem sie in ihren Liedern die Jungfrau Maria besangen. Viele von Freyjas Attributen wie Pflanzen, Kräuter und Tiere (so etwa der Marienkäfer, der ursprünglich nach ihr benannt war) sind auf diese verfälschte Version der Göttin übertragen worden. Wie die meisten Göttinnen in der nordischen Mythologie ist Freyja eine solare Göttin, da die Sonne im Norden als weiblich betrachtet wird.

Iduna

Namen: Idunn oder Iduna (nordisch)

Element: Erde

Farbe: Grün

Magische Gegenstände: Äpfel

Wird invoziert für: Langlebigkeit

Zu verwendende Runen: Jera, Berkana, Inguz

Eine andere Göttin von Asgard, über die wenig bekannt ist, ist Iduna. Sie ist eine schleierhafte Gestalt, doch wie ich zeigen werde, ist mehr an ihr als es den Anschein hat. Sie ist älter als die Asen und möglicherweise auch älter als die Wanen. Ihr Vater ist Iwaldi, ein Riese und Sternenheld, und ihr Bruder ist Orwandil, der zuvor mit Sif verheiratet war. Orwandil, Iduna und Balders Frau Nanna sind die Kinder Iwaldis und gehören einer älteren Gruppe von Göttern an. Die Annahme scheint berechtigt, daß die Riesen die ursprünglichen Götter waren, die, nachdem sie von den neuen Göttern abgelöst worden waren, entweder zu bösen Kräften oder, wie Skadi und Gerd, in das neue Göttergeschlecht integriert wurden.

Iduna wird als süßes kleines Mädchen dargestellt, naiv und leicht von Loki in die Irre zu führen, wie etwa als sie dem Riesen Thjazi in die Hände fiel. Sie wird immer sehr jung dargestellt und trägt einen Korb, der mit goldenen Äpfeln gefüllt ist. Sie spricht nicht viel, sondern überläßt das Reden ihrem Mann Bragi, da dieser der Gott der Dichtkunst ist. Dennoch hält sie eine große Macht in ihren kleinen Händen. Sie ist verantwortlich für die Gesundheit der Götter, da diese ohne ihre Äpfel altern und sterben würden. Dennoch besitzt sie in keiner der Sagas eine herausragende Rolle. Die Äpfel der Iduna repräsentieren eher Langlebigkeit als

Unsterblichkeit, da sie die Götter regelmäßig essen müssen. Das Kerngehäuse des Apfels symbolisiert die Gebärmutter, da in ihm die Samen enthalten sind, aus denen das neue Leben entsteht.

In der keltischen Mythologie kehrt dasselbe Thema in der Sage von Avalon wieder, der mystischen Insel, auf der die Äpfel der ewigen Jugend wachsen. Wie die meisten Okkultisten wissen,

bringt ein Apfel, wenn er quer durchgeschnitten wird, ein Pentagramm zum Vorschein. In der griechischen Mythologie muß Herakles als eine seiner Aufgaben goldene Äpfel suchen. Der Mythos von Iduna ist mit dem Mythos der Kore-Persephone verglichen worden. Lediglich in der hebräischen Tradition werden Äpfel mit dem Bösen in Verbindung gebracht. Doch wird selbst hier ungewollt zugegeben, daß Äpfel das Wissen von Gut und Bösen verleihen. Äpfel haben jedoch nicht nur mit Gut und Böse zu tun, sondern auch mit der Sexualität als Prinzip der Fortpflanzung, da es erst nach dem Essen des Apfels geschieht, daß die biblische Eva Kinder zur Welt bringt. Es gibt eine Erzählung, nach der König Rerir von Hunnland kinderlos war, und als er eines Tages gemeinsam mit der Königin unter einem Baum saß und die Götter um ein Kind anflehte, hatte Frigg mit ihm Mitleid und sandte ihre Botin Gna zu dem königlichen Paar. Gna warf der Königin einen Apfel in den Schoß, den sie aß und dadurch ein Kind bekam. Die Nachfahren des Königs und der Königin begründeten später die Wölsungen-Dynastie. Äpfel sind der Göttin heilig und besitzen in den weiblichen Mysterien eine wichtige Bedeutung. Symbolisch enthalten sie die Seelen der Ungeborenen. Iduna ist die Göttin der Vegetation und beim Anbruch der Ragnarök sinkt sie zu den Wurzeln von Yggdrasil hinab und verschwindet von der Erde,

um danach mit neuem Leben wiederzukehren.

Weitere Göttinnen

Es folgt eine kurze Beschreibung von einigen der weniger bekannten Göttinnen der nordischen Mythologie, die von besonderem Interesse sind:

Nehellenia

In Holland werden Hunde, das Meer und die Vegetation mit einer Göttin in Verbindung gebracht, deren Name Nehellenia ist. Sie könnte eine freundlichere Version der Hella sein, da sie mit einem Korb voll Äpfeln dargestellt wird, die, wie im Abschnitt zu Iduna erwähnt, ein Symbol des Lebens sind. Hunde werden jedoch mit dem Tod assoziiert und treten in schamanischen Traditionen oft als Führer der Unterwelt auf. Das Zentrum der Verehrung Nehellenias war Walcheren, eine holländisch-friesische Insel, die heute Teil der Provinz Seeland ist. Sie wurde von den Seeleuten angerufen, bevor sie die Nordsee in Richtung England überquerten. Nehellenias Element ist das Wasser, und die Runen, mit denen sie angerufen werden kann, sind Hagalaz und Laguz. Diese Runen können in einer magischen Arbeit auch mit Raido kombiniert werden, wenn man für eine Seereise ihren Schutz gewinnen will.

Skadi

Eine andere lokale Göttin, diesmal aus Skandinavien, ist Skadi. In den Mythen wird sie als zeitweilige Frau des Njörd beschrieben. Sie erhielt ihn als Teil des Wergilds zum Mann, das die Asen für die Tötung ihres Vaters, des Riesen Thjazi, bezahlen mußten. Da Skadi so zur Rasse der Riesen gehörte, könnte sie auch eine der älteren Lokalgottheiten gewesen sein, die in Skandinavien vor dem Auftreten der Asen verehrt

wurden. Skandinavien, das »Land der Skadi«, ist nach ihr benannt. Sie ist eine Wintergöttin, die sich auf Schlittschuhen fortbewegt und als solche mit Uller in Verbindung gebracht wird, von dem es heißt, daß er ihr Mann war, nachdem sie sich von Njörd getrennt hatte. Andererseits könnte sie auch mit Odin an der Erzeugung der Skjöldungen, des dänischen Königshauses, beteiligt gewesen sein. Ihr Name bedeutet »Schatten« und auch sie wird mit dem Tod assoziiert. Sie ist jene Göttin, die nach der Gefangennahme und Fesselung Lokis über seinem Kopf eine Schlange befestigte, um sich für sein Mitwirken bei der Tötung ihres Vaters zu rächen. Ihr Wohnort ist Thrymheim. Runen, die mit ihr assoziiert werden, sind Eihwaz, Hagalaz und Isa. Ihr Element ist der Schnee.

131

Sif

Sif, die Göttin, deren Haar so golden wie Getreide ist, ist die zweite Frau des Thor. Einige Quellen besagen, daß sie die Gabe der Weissagung besitzt, wenngleich dies in den Eddas nicht erwähnt wird. Aus älteren germanischen Quellen stammt der Hinweis, daß sie eine Schwanenjungfrau ist und die Gestalt dieses Tiers annehmen kann. Da sie ursprünglich mit Orwandil verheiratet war, kann sie ebenfalls zur Gruppe der älteren Götter gezählt werden.

Sif symbolisiert die Fruchtbarkeit des Sommers und Getreides, daher wird Loki, der ihr Haar abschneidet, als Feuer interpretiert, das ein Getreidefeld zerstört. Sifs Name ist mit dem deutschen Wort »Sippe« verwandt. Daraus können wir schließen, daß Sif wie Frigg eine Göttin ist, die mit einem friedlichen und glücklichen Familienleben sowie mit ehelicher Treue assoziiert wird. Sif schenkt Thor zwei Söhne, Magni und Modi, deren Namen »Stärke« und »Zorn«

bedeuten. Magni und Modi überleben die Ragnarök. Runen, die mit Sif in Verbindung stehen, sind Berkana und Inguz.

Saga

Saga ist die Tochter Odins, die um Erinnerung und ein gutes Gedächtnis angerufen wird. Sie wohnt am Strom der Zeit und Ereignisse. Odin trinkt mit ihr jeden Tag aus goldenen Kelchen und Saga singt Lieder von der Vergangenheit und längst verflossenen Zeiten. Sie paßt gut zur Pertho- Rune, die mit Laguz kombiniert werden kann.

Eir, Wör und War

Eine von Friggs Mägden, Eir, ist besonders für die Heilkunst von Bedeutung. Die Runen, die ich für sie empfehlen würde, sind Sowulo und Laguz. Obwohl auch Uruz eine Heilrune ist, halte ich sie doch für zu männlich, um in einer Invokation der Eir verwendet zu werden.

Zwei weitere Mägde der Frigg werden angerufen, um Eide zu bezeugen und Eidbrüchige zu bestrafen. Ihre Namen sind Wör und War. Von diesen besitzt War eine besondere Bedeutung. Ihr Name, War, ist mit dem deutschen Wort »wahr« verwandt und kann auch in Wörtern wie »gewahren« und »bewahren« wiedergefunden werden, die sich auf die Wahrnehmung, Erkenntnis und Beachtung der Wahrheit beziehen. Wars Aufgabe, über die Einhaltung von Eiden zu wachen, läßt sich daraus erklären, daß War ein idealisiertes Konzept der Wahrheit und Ehrlichkeit verkörpert. Sie rät zur Vorsicht und warnt all jene mit einem »Bewahre!«, die schnelle und unüberlegte Eide (einschließlich Ehegelübde) ablegen, da sie als Vertreterin oder Magd der Frigg, die über Familienangelegenheiten herrscht, auch all jene bestraft, die sich treulos gegenüber ihren Partnern und Geliebten verhalten.

Ausblick auf die Zukunft

Die weiblichen Aspekte der nordischen Religion sind zum Nachteil der Männer wie der Frauen unseres Volkes übersehen und mißachtet worden. Da die meisten schriftlichen Quellen aus der männlich orientierten Wikingerzeit stammen, finden sich in den Eddas und Sagas wenig Hinweise auf Göttinnen, und noch viel weniger Hinweise auf die weiblichen Mysterien. Um alles noch schlimmer zu machen, begegneten die christlichen Schreiber, geprägt durch ihre eigenen religiösen Ansichten, in denen der Rolle der Göttin überhaupt kein Wert beigemessen wurde, den weiblichen Aspekten der nordischen Tradition mit noch größerer Ablehnung. Ihre Weigerung, Einzelheiten von den Mysterien

der Frauen aufzuzeichnen, wurde durch ihre puritanische Mißbilligung der fruchtbarkeitsbezogenen Natur dieser Mysterien nur noch verstärkt.

Das Ergebnis ist ein teuflischer Kreislauf. Die moderne Restauration der nordischen Religion leidet noch immer unter dem extremen Übergewicht männlicher Anschauungen, wie sie zur Zeit der Wikinger vorherrschten, und hat auch die Ketten, die ihr von den christlichen Mönchen und Priestern auferlegt wurden, noch nicht zur Gänze abgeworfen. Daher gibt es immer noch viel zu wenig Frauen, die bei der Wiederherstellung eines nordischen Gegengewichts zum modernen Heidentum und anderen okkulten Strömungen eine Rolle spielen, sodaß der männliche Aspekt weiter überwiegt.

Doch das Wesen der nordischen Tradition sollte die Rolle der

weiblichen Spiritualität hervorheben und nicht abschwächen. Um der ursprünglichen Richtung der nordischen Tradition gerecht zu werden, muß ein harmonisches Gleichgewicht zwischen beiden Polaritäten hergestellt werden. Ohne gebührende Anerkennung der Göttinnen und ohne wahres Verständnis der Rolle der Nornen, Walküren und Disen wird die nordische Restauration einseitig ausfallen und sich auf armselige Weise an die heutigen Verhältnisse anpassen. Und wenn sie den weiblichen Mysterien nicht denselben Wert wie dem männlichen Kriegerkult beimessen, dann werden die heute lebenden nordi- schen Völker in mystischer Hinsicht weiter verarmen. Um dieses Gleichgewicht wiederherzustellen und aus dem Teufelskreis auszubrechen, habe ich dieses Buch geschrieben.

Die Aussichten für die Zukunft sind nicht hoffnungslos. Immerhin ist dies das erste von einer echten Anhängerin und Ausübenden des alten nordischen Glaubens geschriebene Buch über die Runen, das innerhalb der letzten Jahrzehnte in England und ganz Europa erschienen ist. Und es ist eine Frau, die es geschrieben hat. Die Frauen werden - und müssen - damit fortfahren, in dieser Richtung Maßstäbe zu setzen. Das Ergebnis ist hoffentlich ein Schneeballeffekt, durch den sich immer mehr Frauen dazu bereit erklären, die mühsame, doch lohnenswerte Aufgabe auf sich zu nehmen, den weib- lichen Mysterien ihren gebührenden Platz innerhalb des nordischen Erbes zukommen zu lassen. Natürlich kann der bestehende Mangel an Quellenmaterial, das zu diesem Zweck hilfreich wäre,

nicht durch Gelehrsamkeit und intellektuelle Forschung allein ausgeglichen werden. Wir müssen auf unsere eigenen intuitiven Kräfte und auf ein Experimentieren mit unserer Imagination zurückgreifen, um unseren eigenen Weg in die weiblichen Disziplinen zu »erfühlen«. Dies ist es hauptsächlich, was ich in meiner eigenen Forschung

unternommen habe. Es trifft sich gut, daß die Fähigkeiten, die dazu erforderlich sind, nämlich Intuition, Imagination und Gefühl, gerade jene sind, mit denen die weibliche Psyche besonders reich ausgestattet ist.

Dennoch sind mehr Eigenschaften als nur diese erforderlich, wenn die Restauration der nordischen Mysterien erfolgreich verlaufen soll, da diese Restauration nicht auf Kriterien aufbauen kann, die der kollektiven Seele unseres Volkes fremd sind und ihre Tradition nur in abartige und kranke Seitenwege aufspalten und verfälschen würden. Wir nordische Frauen müssen daher unseren Geist und unsere Seele den Eingebungen des kollektiven Unbewußten öffnen und den einzigartigen Beitrag unserer Vorfahren zum Fortschritt der Menschheit erkennen lernen. Wenn das Wort »Nekromantie« heute für viele Menschen einen unheilvollen oder beunruhigenden Beigeschmack besitzt, so sollte man sich vor Augen halten, daß die Toten, die vor uns gelebt haben, große Weisheit und ein Wissen in mystischen Angelegenheiten besaßen, mit dem wir in Kontakt treten können, um unser eigenes Wissen und Bewußtsein zu bereichern. Wir müssen von vorhergegangenen Generationen lernen, deren Wissen in vielerlei Hinsicht unser eigenes Wissen übertrifft, und das, was wir gelernt haben, auf unsere eigenen Bedürfnisse abstimmen. Das Mittel und die Technik dazu ist, diese kollektive Erinnerung wachzurufen, die tief im Inneren des Unbewußten von jedem von uns verborgen liegt.

Hier wiederum besitzen viele Frauen einen Vorteil, da die Weitergabe der Weisheit immer die Aufgabe von Frauen war. Es sind vor allem die Frauen, die das Erbe der Vergangenheit erhalten und bewahren, und es geschieht zu Füßen der Mütter und Großmütter, daß die Kinder einer neuen Generation ihre sprachlichen Ausdrucksformen, ihre sozialen Verhaltensweisen, ihr religiöses Verständnis und sogar ihre

»Altweibergeschichten« kennenlernen, die der alten Weisheit sehr nahe sind. Natürlich sind es sowohl Männer als auch Frauen, die als Verbindungsglieder in der Kette zwischen Vergangenheit und Zukunft agieren, doch sehr oft sind es gerade die Frauen, die sich dieser natürlichen Gabe am meisten bewußt sind.

Ein weiteres Argument für ein größeres Gleichgewicht der männlichen und weiblichen Aspekte innerhalb unserer Tradition ist, daß dies nicht nur den Frauen nützen würde, sondern für alle von Vorteil wäre, beide Geschlechter inbegriffen. Die vorwiegend weiblichen Künste des Heilens und der

Divination etwa können eine Bereicherung für alle sein. Denn die Göttinnen sind für alle da. Sie sind genausowenig den Frauen vorbehalten wie die Götter den Männern. Solange dieses Gleichgewicht nicht wiederhergestellt wird, werden auch die nordischen Mysterien nur unvollständig wiederhergestellt werden können. Ich hoffe, daß dieses Buch mit ein Beitrag ist, um zu berichtigen, was der Berichtigung bedarf, und um zu heilen, was der Heilung bedarf.

ÄLTERES FUTHARK		ANGELSÄCHSISCHES FUTHARK		JÜNGERES FUTHARK	
ᚠ	Fehu	ᚠ	Feoh	ᚠ	Fe
ᚢ	Uruz	ᚢ	Ur	ᚢ	UruR
ᚦ	Thurisaz	ᚦ	Thorn	ᚦ	Thurs
ᚨ	Ansuz	ᚩ	Os	ᚨ	Ass
ᚱ	Raido	ᚱ	Rad	ᚱ	Reidh
ᚲ	Kenaz	ᚲ	Cen	ᚴ	Kaun
ᚷ	Gebo	ᚷ	Gifu		
ᚹ	Wunjo	ᚹ	Wynn		
ᚺ	Hagalaz	ᚻ	Haegl	ᚼ	Hagall
ᚾ	Nauthiz	ᚾ	Nyd	ᚾ	Naud(r)
ᛁ	Isa	ᛁ	Is	ᛁ	Is
ᛃ	Jera	ᛃ	Ger	ᛅ	Ar
ᛇ	Eihwaz	ᛇ	Eoh		
ᛈ	Pertho	ᛈ	Peorth		
ᛉ	Algiz	ᛉ	Eolhx		
ᛊ	Sowulo	ᛋ	Sigil	ᛋ	Sol
ᛏ	Teiwaz	ᛏ	Tir	ᛏ	Tyr
ᛒ	Berkana	ᛒ	Beorc	ᛒ	Bjarkan
ᛖ	Ehwaz	ᛖ	Eh		
ᛗ	Mannaz	ᛗ	Man	ᛘ	Madr
ᛚ	Laguz	ᛚ	Lagu	ᛚ	Logr
ᛜ	Inguz	ᛝ	Ing		
ᛟ	Othila	ᛟ	Ethel		
ᛞ	Dagaz	ᛞ	Daeg		
		ᚪ	Ac		
		ᚫ	Aesc		
		ᚣ	Yr	ᛦ	Yr
		ᛠ	Ear		
		ᛡ	Ior		
		ᛢ	Cweordh		
		ᛣ	Calc		
		ᛥ	Stan		
		ᚸ	Gar		

GLOSSAR

In diesem Buch werden bestimmte Begriffe verwendet, die der nordischen Tradition entstammen, mit denen der normale Leser möglicherweise aber nicht vertraut ist. Zur Hilfe hier deshalb einige kurze Definitionen:

AETT - Gruppe von acht Runen in festgelegter Reihenfolge. Die Pluralform ist *Aettir.*

ANIMA Ein Jungscher Begriff, der den unbewußten weiblichen Teil des männlichen Selbst bezeichnet und aus allen weiblichen Einflüssen während der Kindheit sowie möglicherweise auch aus den weiblichen Inhalten des Ahnengedächtnisses zusammengesetzt ist. Als solches wäre die Anima auch ein Teil des Hamingja.

ANIMUS — Ein Jungscher Begriff, der den unbewußten männlichen Teil des weiblichen Selbst bezeichnet und aus allen männlichen Einflüssen während der Kindheit sowie möglicherweise auch aus den männlichen Inhalten des Ahnengedächtnisses zusammengesetzt ist. Als solches wäre der Animus ein Teil des Hamingja.

ASATRU - Dieser aus dem Isländischen stammende Ausdruck wird verwendet, um die moderne Restauration der germanischen Religion Nordeuropas zu bezeichnen. Seine wörtliche Bedeutung ist »Treue den Asen«.

ASEN (nord.: *Aesir)* - Eines der wichtigsten Göttergeschlechter in der nordischen Mythologie. Das Wort *Aesir* wurde mit »Pfeiler« übersetzt. *Aesir* ist die Pluralform, die Singularform ist *Ass* oder *Aes* (dt.:»Ase«).

FUTHARK Die vollständige Runenreihe in ihrer festgelegten Reihenfolge. Der Name Futhark leitet sich von den Lautwerten der ersten sechs Runen ab.

FYLGJA — Dieser Ausdruck ist altnordischen Ursprungs und im Deutschen mit »Fetsch« übersetzt worden. In okkulten Begriffen entspricht das Fylgja dem Astralkörper. Dieser kann sich unabhängig vom physischen Körper bewegen und wird bei der Verwandlung in eine Tiergestalt und beim »Senden« verwendet. Er soll über den physischen Tod hinaus fortbestehen.

GALDR —Eine magische Disziplin, die verbale Magie und das Intonieren der Runen umfaßt.

GERMANISCH — Ein Zweig des indogermanischen Sprachstamms, der Englisch, Holländisch, Deutsch, Gotisch und die skandinavischen Sprachen umfaßt. Der Ausdruck »urgermanisch« bezieht sich auf die frühe einheitliche Form dieser Sprachen. Das Ältere Futhark ist in dieser Zeit entstanden.

HAMINGJA - Ein altnordischer Begriff, der wörtlich »Schicksal« bedeutet. Er hat jedoch eine tiefere Bedeutung als das deutsche Wort Schicksal und bedeutet, daß das einem Individuum innewohnende Schicksal eng mit den Handlungen seiner Vorfahren, seinem eigenen Verhalten und seiner Ehre verknüpft ist. Dies steht auch mit dem Konzept des Wyrd in Verbindung. Das Hamingja kann als »Überseele« eines Stammes oder einer Familie betrachtet werden. Es kann auf die Nachkommen übertragen werden und enthält die genetische Erinnerung.

HUGR— Das Wort Hugr ist ebenfalls altnordischen Ursprungs und bedeutet »Verstand« oder »Intellekt«. Man nimmt an, daß dieser den physischen Tod nicht überdauert. Einer von

Odins Raben wird Hugin genannt.

JÖTUN — Das Geschlecht der Riesen oder Götter, die vor den Asen und Wanen verehrt wurden. Sie können mit den Titanen der griechischen Mythologie verglichen werden.

KENNING - Eine poetische Umschreibung. »Das Bad der Fische« z.B. ist ein Kenning für das Meer. Die Pluralform ist *Kenningar.*

NORDISCH — In diesem Werk bezieht sich der Ausdruck »nordisch« oder »nordeuropäisch« auf die spezifische, in diesem Teil der Welt beheimatete Tradition mitsamt ihrer einzigartigen Mythologie, ihrer Religion und ihrem Pantheon von Göttern, ihren Sprachen, Bräuchen und Gesetzen. Eine Manifestation dieser Tradition ist das runische Futhark.

ORLÖG - Orlög ist der altnordische Ausdruck für den Lauf des Schicksals oder die unabänderliche Bestimmung der Welt. Alles unterliegt dem Orlög, auch die Götter. Ein Aspekt des Orlög ist die Ragnarök. Orlög ist das kollektive Schicksal der gesamten Welt, während »Wyrd« in individuellem Sinn verstanden werden muß.

PERSONA —Ein Jungscher Begriff, mit dem jener Teil des Individuums gemeint ist, der auf die äußere Welt bezogen ist. Das Bild von uns, das wir den anderen präsentieren.

RAGNARÖK — »Götterdämmerung«. Die nordische Version des Weltuntergangs. In okkulten Begriffen auch das Ende eines Zeitalters.

RUNE — Die ursprüngliche Bedeutung dieses Wortes ist in den meisten germanischen Sprachen »Geheimnis« oder

»Mysterium«. In diesem Buch wird der Ausdruck »Rune« zur Bezeichnung eines Buchstabens des Futhark verwendet.

SCHATTEN - Ein Jungscher Begriff, der die nicht-akzeptierten Inhalte des persönlichen Unbewußten bezeichnet.

SEIDR - Bedeutet wörtlich »sieden«. Seidr ist der Name für eine Vielzahl von magischen und schamanischen Praktiken wie Zauberei, Divination und Geistreisen.

SELBST - Ein Jungscher Begriff, der das Potential zur Ganzheit im Individuum bedeutet. In okkulten Begriffen das höhere Selbst oder der »heilige Schutzengel«.

SIGIL — Die symbolische Darstellung eines magischen Prinzips, normalerweise in Form einer Zeichnung.

SYNCHRONIZITÄT - Ein Jungscher Ausdruck, mit dem das sinnvolle Zusammentreffen von Ereignissen auf verschiedenen Ebenen gemeint ist, die scheinbar durch keine gemeinsame Ursache miteinander in Verbindung stehen.

WANEN (nord.: *Vanir)* — Ein anderes Göttergeschlecht. Die Wanen stehen besonders mit der Fruchtbarkeit in Verbindung. Der Name *Vanir* könnte *vom* dänischen Wort für Meer, *Van,* abstammen, da die Wanen auch Meeresgötter sind.

WICCA — Dieses Wort ist angelsächsischen Ursprungs und bedeutet »weise«. Heute wird dieser Ausdruck zur Bezeichnung des modernen Hexenkults verwendet.

WYRD - Das Wort Wyrd stammt ebenfalls aus dem Angelsächsischen und entspricht in etwa dem Konzept des Karma im Hinduismus. Obwohl das Wyrd persönlich sein

kann, ist es doch oft mit ganzen Familien, Stämmen oder sogar Rassen verbunden. Im Gegensatz zum Karma ist es nicht zur Gänze festgelegt. Man kann sich innerhalb des eigenen individuellen Netzes des Wyrd bewegen, je nach dem Ausmaß an Bewußtsein, das man von ihm hat. Je weniger man sich bewußt ist, um so mehr unterliegt man dem scheinbar zufälligen Wirken des Wyrd. Im Gegensatz dazu ist das Orlög unpersönlich und kann nicht verändert werden.

YGGDRASIL - Der Weltenbaum oder die kosmische Achse. Normalerweise als Esche beschrieben, in späterer Zeit jedoch eher mit der Eibe gleichgesetzt. Yggdrasil bedeutet wörtlich »Galgenbaum« oder »Pferd des Ygg (d.h. Odins)«.

AUSGEWÄHLTE BIBLIOGRAPHIE

EXOTERISCHE RUNENBÜCHER:

Elliot, R. W. V.: *Runes, an Introduction.* Manchester: Manchester University Press, 1959. Moltke, Erik: *Runes and their Origin in Denmark and elsewhere.* Kopenhagen: Forum 1976. (Erhältlich über die Viking Society for Northern Research in London). Page, R. I.: *An Introduction to English Runes.* London: Menthuen & Co., 1973.

EMPFEHLENSWERTE ESOTERISCHE RUNENBÜCHER :

Osborn & Longland: *Runegames.* London: Routledge & Kegan Paul. Howard, Michael: *Wisdom oftbe Runes.* Thorsons.

GRUNDLEGENDE ESOTERISCHE RUNENBÜCHER :

Thorsson, Edred: *Futhark. A Handbook of Runemagic.* Maine: Samuel Weiser, 1984. (dt.: »Handbuch der Runenmagie«. Sauerlach: Urania, 1987).

Thorsson, Edred: *Runelore. A Handbook of Esoteric Runology.* Maine: Samuel Weiser, 1987. (dt.: »Runenkunde. Ein Handbuch der esoterischen Runenlehre«; Sauerlach: Urania, 1990).

MAGIE :

Carroll, Pete: *Liber Null & Psychonaut.* Maine: Samuel Weiser, 1991. (dt.: »Liber Null - Praktische Magie«. Berlin: Edition Magus, 1982;

»Psychonautik«. Bad Honnef: Edition Magus 1984).

Carroll, Pete: *Liber Kaos.* Maine: Samuel Weiser, 1992. (dt.: »Liber Kaos - Das Psychonomikon«. Bad Ischl: Edition Ananael 1994).

SCHAMANISMUS :

Bates, Brian: *The Way ofthe Wyrd.* Century Publishing.

NORDISCHE MYTHOLOGIE :

Young, Jean (Übers.): *The Prose Edda.* Berkeley: University of California Press.

Auden, W.H. & Taylor, P.B. (Übers.): *The PoeticEdda.* Faber & Faber Ltd.

Grimm, Jacob: *Germanische Mythologie.* 1875-1878.

Rydberg, Victor: *Teutonic Mythology.* Swan-Sonnenschein, 1889.

Branston, Brian: *Gods ofthe North.* Thames & Hudson.

Davidson, H. R. Ellis: *Gods and Myths of Northern Europe.* Middlesex, UK: Penguin, 1964.

Tichenel, Elsa-Brita: *The Masks of Odin.* Theosophical University Press. Holland,

Kevin Crossley: *The Norse Myths.* Penguin.

Geurber, H. A.: *Myths ofthe Norsemen.* George G. Harrap.

GESCHICHTE :

Tacitus, Cornelius: *Germania.* Translated by H. Mattingly. Middlesex, UK:

Penguin, 1970. Farwerck, F. E.: *Noordeuropese Mysterien en hun Sporen tot heden.* Ankh Hermes, Deventer, Holland.

138

Jan Fries

HELRUNAR

Ein Handbuch der Runenmagie

Mit Helrunar legt Jan Fries das vielleicht umfassendste und innovativste Handbuch zum Thema Runenmagie vor.

Fries beschreibt die Runen als paneuropäische magische Ursprache, die sich aus den heidnischen

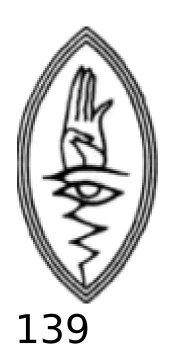
Glaubensvorstellungen unserer steinzeitlichen Vorfahren entwickelt hat. Neben einer ausführlichen Darstellung der magischen Frühzeit unseres Kontinents beschreibt der Autor die verschiedenen Runenalphabete, ihre Verwendung in magischen Inschriften, Zaubersprüchen und Gedenksteinen, und geht in einem Kapitel über Runen und Faschismus auch auf deren Mißbrauch im 20. Jahrhundert ein.

Im Hauptteil des Buches widmet sich Jan Fries dem praktischen Umgang mit den runischen Kräften, der Befreiung und Lenkung der Körperenergien, Techniken des Vokalgesangs sowie verschiedenen Methoden der Sigillenzauberei und der Arbeit mit den sogenannten Seidr-Trancen.

Ein ausführliches Lexikon aller Runenzeichen, samt deren Interpretationen mit zugehörigen Körperstellungen und Gesten, sowie Neuübertragungen des Altenglischen, Altnordischen und Altisländischen Runengedichts beschließen dieses praxisorientierte und zugleich sachlich höchst fundierte Werk, das sowohl für den Anfänger wie auch für den fortgeschrittenen Runenpraktiker geeignet ist.

400 Seiten, kartoniert. ISBN 3-901134-13-1.

EDITION ANANAEL



Jan Fries

SEIDWAYS

Schütteltrancen, Siedezauber, Schlangenkulte

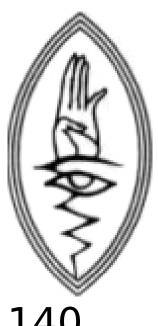
Mit diesem Werk legt der Autor Jan Fries ein umfassendes Handbuch zu magischen Trance- und Besessenheitstechniken vor.

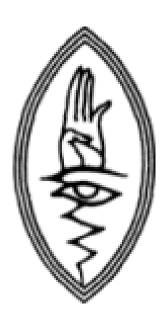
Inspiriert von der nordischen Tradition des »Seidr«, die der Menschheit von Odin gelehrt worden sein soll, beschreibt Fries jene trancebildenden Techniken, die mit einem leichten Schwingen und Schaukeln des Körpers eingeleitet und in vielen schamanischen Kulten bis zu einem ekstatischen Schütteln und Sieden gesteigert werden, um Visionen zu erlangen oder magische Akte vollbringen zu können.

Fries zeigt, dass diese Technik bereits in der Frühzeit der Menschheit in vielen Kulturen verbreitet war und gibt einen umfangreichen Überblick über ihre Manifestation in verschiedenen magischen Traditionen wie Schamanismus, Mesmerismus, den alten Drachenkulten und der dunklen Seite des europäischen Heidentums.

ca. 350 Seiten, 48 Illustrationen, ISBN 3-901134-19-0

EDITION ANANAEL





Vivianne Crowley

WICCA

Die alte Religion im neuen Zeitalter

Hexenkunst und Hexenkult werden gemeinhin als älteste Religionen der Welt betrachtet. Die Jungsche Psychologin und Hohepriesterin des Wicca, Vivianne Crowley, zeigt in diesem Buch, wie das alte Wissen der Hexen auch für den modernen Menschen von Bedeutung ist und als undogmatische Religion des neuen Zeitalters im täglichen Leben praktiziert werden kann.

Crowley beschreibt die Wurzeln des modernen Wiccakults, erläutert die drei Stufen der Initiation und geht dabei auch auf die Bedeutung von Magie und Ritualen ein, durch die das Individuum seine innenen Fähigkeiten entwickeln und in Einklang mit den Zyklen der Natur leben kann.

Vivianne Crowley beschreibt den Weg der Hexe als Suche nach dem Selbst, als Individuationsprozeß im Jungschen Sinn, durch den das Individuum sein wahres Potential verwirklichen und den eigenen Gott oder die eigene Göttin in sich selbst erkennen kann.

280 Seiten, kartoniert. ISBN3-901134-04-2.

EDITION ANANAEL

